1997年9月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！ コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

SEPTEMBER 1997 9

定価 510Yen

『ディアブロ』で大注目！いまだからインターネット

ネットワーク・ゲームに強くなろう!!

インターネットはココがおもしろい！／今ネットワーク・ゲームがアツイ！／プロバイダの選びかた／インターネット接続に挑戦！／インターネットを楽しむのに必要な機器&ソフト／最新技術を楽しもう

別冊付録 OSで初めて生きる自作パソコン やってみれば簡単！ Win95インストール

DOS/V製作

BASIC MAGAZINE NEWS

松下電器が家庭用ゲーム機の開発を見合わせ

Win95版『ナムコヒストリーVOL.2』今秋登場

キミのほしいパソコンがきっと見つかる！

パソコンBuyer's Guide

～新品から中古まで情報満載

電話がかけられる！ポケベルにメッセージが送れる

ゲームボーイの新しい楽しみかた

プログラム言語講座&投稿プログラム

ハロー！C言語ワールド――2進数・16進数

Klik&Play――"対戦&連爆"シューティングに挑戦！

F-BASIC for Win95――APIを使うには？

Windowsプログラミング完全マスター ―ゲームで使えるAPIマスター その①

先生と生徒のためのBASIC講座 ―"浮力"で浮き沈みの原理を理解しよう！

『Visual Basic』の入力方法

アーケード・ゲーム

ダン&憲磨呂使いかた講座 MSH VS.ストリートファイター

ふたつのモードの相違点は？ ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

ついに登場！体感競馬ゲーム ファイナルハロン

流行りのトレーディングカードの魅力を探る！

パーフェクト・ゲーム・カタログfile.3『ゲームギア』の巻

夏休み特別企画！

自由研究に使えるパソコン・ソフト

パソコン・ゲーム

対局囲碁ソフト 勝ち抜き戦～最強ソフト決定！

ディアブロ 基本&姑息テクニック

新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド

エーベルージュスペシャル～恋と魔法の学園生活

ダンジョンキーパー

ソーサリアンForever 禁断の秘密編

とじ込み付録 SUPER SOFT Hot Information

8月発売の258本の新作ソフトと売れ筋情報が満載！

パソコン全機種, ゲーム機全機種, アーケード・ゲーム, ゲーム・ミュージック&ビデオ

PC-9821V233/M7V

PC-9821V16/S5V

最新のMMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ233MHz。

動画や3次元グラフィックス映像、音声などのマルチメディアデータを高速に処理する話題のMMX®Pentium®プロセッサを搭載（V16を除く）。さらに、V233/M7、V233/M7Vには最新の233MHzを搭載。

3次元グラフィックスを高速で処理する3Dアクセラレータ。

迫力ある3DゲームやCAD、モデリングなどのプロフェッショナルユースに威力を発揮する高速3Dアクセラレータを搭載（V16/S5Pを除く）。また、V16/S5Vには先進のPowerVR™を採用。

話題のニューメディアが駆使できるDVD-ROMドライブ。

ぼう大な記憶容量を特長とする新たなディスクメディアDVDの読み出しができるDVDドライブを搭載（V233/M7Vのみ）。

相手の顔を見ながら会話ができるTV電話機能。

デジタルビデオカメラ、スピーカ、マイク、さらにはTV電話ソフトを利用して、電話回線で接続した相手の顔を見ながら会話ができるTV電話機能を装備（V200/M7 model H2、J2のみ）。

快適インターネットにこだわった高性能を装備。

- 全機種全モデルに高速**FAXモデムボード**（モデム：33.6Kbps/Fax：14.4Kbps）または**ISDNボード**（DSU内蔵）を標準搭載。
- 最新のブラウザ、**InternetExplorer3.02 日本語版**を標準搭載。
- プロバイダへの加入手続きが簡単な**BIGLOBEサインアップナビ**をインストール。
- 指定したホームページを自動的にダウンロードできる**オートパイロット機能**を搭載。

初めての方でも安心してお使いいただけるきめ細やかなサポート。

- 接続からセットアップまで、映像でわかりやすく解説したらくらくセットアップビデオを添付。
- パソコン初体験の海老沢泰久氏（直木賞作家）が監修したやさしいマニュアルを添付。

POWER VR™

出所に関する証明書（CERTIFICATE OF AUTHENTICITY）をご確認ください。

Genuine Microsoft Products

Designed for Microsoft® Windows®95

NEW VALUESTAR バリュースター

ミニタワー型

PC-9821V233/M7V model E2/F2 [ISDNボード、MMX®Pentium®プロセッサ（233MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD6GB]…標準価格640,000円（E2）/645,000円（F2）
PC-9821V233/M7 model C2/D2 [FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（233MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD3GB]…標準価格468,000円（C2）/473,000円（D2）
PC-9821V200/M7 model C2/D2 [FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（200MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD3GB]…標準価格428,000円（C2）/433,000円（D2）
PC-9821V200/M7 model H2/J2 [FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（200MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD3GB・デジタルビデオカメラ]…標準価格498,000円（H2）/503,000円（J2）
PC-9821V200/MZ model C2/D2 ＜本体のみモデル＞[FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（200MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD3GB]…標準価格358,000円（C2）/363,000円（D2）

デスクトップ型

PC-9821V200/S7 model C2/D2 [FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（200MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD2GB]…標準価格398,000円（C2）/403,000円（D2）
PC-9821V200/S5 model C2/D2 [FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（200MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD2GB]…標準価格358,000円（C2）/363,000円（D2）
PC-9821V200/SZ model C2/D2 ＜本体のみモデル＞[FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（200MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD3GB]…標準価格338,000円（C2）/343,000円（D2）
PC-9821V166/S5 model C2/D2 [FAXモデムボード、MMX®Pentium®プロセッサ（166MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD2GB]…標準価格318,000円（C2）/323,000円（D2）
PC-9821V16/S5P model C2/D2 [FAXモデムボード、Pentium®プロセッサ（166MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD1.6GB]…標準価格268,000円（C2）/273,000円（D2）
PC-9821V16/S5V model C2/D2 [FAXモデムボード、Pentium®プロセッサ（166MHz）、メモリ（SDRAM）32MB・HDD1.6GB]…標準価格278,000円（C2）/283,000円（D2）

●C2、E2、H2は一太郎8+ロータス1-2-3 97、D2、F2、J2はWord 97+Excel 97 モデルの設定をはじめ多彩なアプリケーションをインストール。
*機能の仕様はモデルにより異なります。ご購入の際はカタログをご覧下さい。価格には消費税は含まれておりません。

※インターネットを利用する場合には、プロバイダと契約する必要があります。ソフトウエア、周辺機器、増設ボード類等はWindows®95のもとで動作可能なものをご確認の上ご使用ください。PowerVRとはNECと英国ビデオロジック社が共同開発した高性能3D（3次元）グラフィックス・プロセッサです。3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、パソコン上の3D画像の表示を高速化します。Windows®95の正式名称はMicrosoft® Windows®95 Operating Systemです。Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。Intel InsideロゴおよびPentium、MMXはIntel Corporationの登録商標または商標です。一太郎は、株式会社ジャストシステムの登録商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの著作物であり、一太郎にかかる著作権その他は、すべて株式会社ジャストシステムに帰属します。Lotusは、Lotus Development Corporationの登録商標です。1-2-3は、Lotus Development Corporationの商標です。画面はハメコミ合成です。本パーソナルコンピュータは、オペレーティングシステムを標準搭載しています。

*ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

FAXサービス 東京:03-3769-9821 大阪:06-304-9821（電話番号・FAX番号はよくお確かめのうえおかけください。）
本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報をFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。
2103（新VALUESTAR情報BOX） アップデートサービス情報BOX 7403（Windows®3.1第2回） 1041（Windows®95サービスパック） 7443（Windows NT® 4.0）
VALUESTARの情報をインターネットでも提供しております。URL:http://www.nec.co.jp/98/
新商品情報はBIGLOBEでも提供中！ BIGLOBEのパソコン通信（PC-VAN）に接続したら“J␣NECPC”とキー入力してください。接続するには BIGLOBEに加入している必要があります。

<NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。>NECパソコンインフォメーションセンター
フリーダイヤル 0120-60-9821（電話番号をよくお確かめの上おかけください）受付時間:9:00〜17:00（祝・祭日を除く）土日も受付を開始しました。
<PowerVR技術に関するお問い合わせ先>
半導体ソリューション技術本部 044（548）8862 受付時間:9:30〜12:00 13:00〜17:00月曜日〜金曜日（祝日を除く）。
<本広告に関するカタログを差し上げます。>ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記の上、
〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530 VALUESTAR（マイコンBASICマガジン 8/8）係までお送りください。

マルチメディアのNEC
NEC
エールで、行こう。
[薄さ29mmで、携帯軽やか。]
●A4サイズで薄さ29mm※1、軽さ約2kgの軽やかボディ。
●ハイレゾ・フルカラー表示（800×600ドット、1,677万色表示※2）
12.1インチTFTカラー液晶採用。
[外出先でも余裕の3時間※3駆動。]
●バッテリ駆動時間最大約3時間※3。
外出先でのプレゼンテーション・商談などに余裕の実力。
[性能は、デスクトップクラス。]
●インターネットに最適な33.6KbpsFAXモデム内蔵。
●MMX®テクノロジ Pentium®プロセッサ150MHz搭載。
●最大11倍速CD-ROMドライブ内蔵ファイルベース標準添付。
[最新ソフトを、インストール。]
●さらに選べる最新ワープロ&表計算ソフトが頼もしい。
model C2 一太郎 8/R.1 for Windows®95/NT ＋ ロータス1-2-3 97
model D2 Microsoft® Word 97 for Windows® ＋Microsoft®Excel 97 for Windows®
★パソコンが初めてでも安心。直木賞作家・海老沢泰久氏が監修した、やさしいガイドブックも魅力
MMX® intel inside pentium® PROCESSOR
World Hotels
PC-9821 Ls150/S14
いつでも、どこでも、ノートはエール
98 NOTE Aile [エール]
PC-9821 Ls150/S14 model C2 ……………………標準価格530,000円（税別）
model D2 ……………………標準価格535,000円（税別）
PC-9821 Ls13 /D10（デュアルスキャンSTNカラー液晶、Pentium®プロセッサ133MHz搭載モデル）
model C2 ……………………標準価格398,000円（税別）
model D2 ……………………標準価格403,000円（税別）
●メモリ32MB●HDD1.4GB（Ls13は1GB）●セカンドキャッシュメモリ256KB●ファイルベース標準添付●PCM録音・再生機能など高品質サウンド機能装備●64ビットウィンドウアクセラレータ搭載●4Mbps赤外線通信インタフェース装備など。
※1 Ls13は30mmです。※2 ウィンドウアクセラレータのディザリング機能により実現。※3 バッテリ駆動時間は、ご利用状況によって異なります。＊ソフトウェア、周辺機器、増設ボード類等はWindows®95のもとで動作可能なものをご確認の上ご使用ください。Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。Intel Insideロゴおよび Pentium、MMXはIntel Corporationの登録商標または商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。一太郎8/R.1 for Windows®95/NTは株式会社ジャストシステムの著作物であり、一太郎8/R.1 for Windows®95/NTにかかる著作権その他は、すべて株式会社ジャストシステムに帰属します。LotusはLotus Development Corporationの登録商標、1-2-3はLotus Development Corporationの商標です。画面はハメコミ合成です。本パーソナルコンピュータは、オペレーティングシステムを標準搭載しています。
Designed for Microsoft® Windows®95
Genuine Microsoft Products
最大約6時間※3のバッテリ駆動が可能。B5ファイルサイズで約1.6kgの携帯98ノート[エール]も好評発売中。
Aile La13
PC-9821 La13
標準価格388,000円(税別)
＊ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
FAXサービス 東京:03-3769-9821 大阪:06-304-9821（電話番号・FAX番号はよくお確かめのうえおかけください。）
本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報をFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。
2112 (98note Aile〈Ls150/Ls13〉)
2104 (98note Aile〈La13〉)
アップデートサービス情報BOX
7403 (Windows® 3.1 第2回)
1041 (Windows®95サービスパック)
7443 (Windows NT® 4.0)
●98note Aileの情報をインターネットでも提供中。URL:http://www.nec.co.jp/98/
●新商品情報はBIGLOBEでも提供中！ BIGLOBEのパソコン通信（PC-VAN）に接続したら"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには BIGLOBEに加入している必要があります。
〈NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター
フリーダイヤル 0120-60-9821（電話番号をよくお確かめの上おかけください） 受付時間:9:00〜17:00（祝・祭日を除く）土日も受付を開始しました。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、〒108-01 東京都港区芝5-7-1NEC10-28530 98note Aile（マイコンBASICマガジン 8/8）係までお送りください。

25 「ディアブロ」で大注目！ いまだからインターネット

特集 ネットワーク・ゲームに強くなろう!!

● ネットワーク新世紀到来！ インターネットはココがおもしろい！ 26
● ネットワーク注目のムーブメント 今ネットワーク・ゲームがアツイ！ 28
● すべてはここからはじまる！ プロバイダの選びかた 30
● ネットワークへコネクション開始!! インターネットに接続してみよう！ 32
● これだけそろえれば大丈夫！ インターネットを楽しむのに必要な機器&ソフト 34
● 通信関連の耳より情報をGet！ 最新技術でネットワークをもっと楽しもう 36

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

60 学生&未来のプログラマー必見！人気講座
ハロー！C言語ワールド
～2進数・16進数～

64 Easy & Hi-Quality Non-Programming
Klik&Playゲーム作成術
～対戦&連爆シューティングに挑戦！～

67 WindowsでこれまでのBASICプログラミング資産が生かせる！
F-BASIC for Windows95プログラム教習所
～F-BASIC95でAPIを使うには?～

70 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！
Windowsプログラミング完全マスター
～ゲームで使えるAPIマスター その①～

74 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
～"浮力"で浮き沈みの原理を理解しよう！～

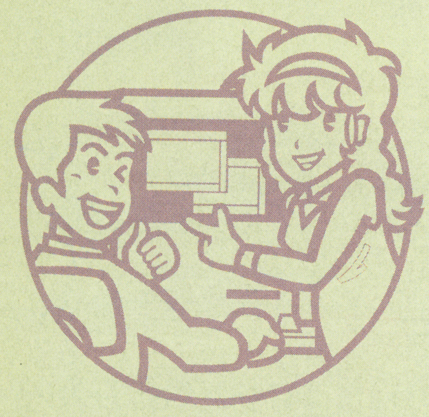
78 BASIC言語の入手方法&実行手順教えます
BASIC PROGRAM GET & RUN
～今月の集中講義「Visual Basic」～

特選投稿プログラム・コーナー

81	Windows(VisualBasic4.0)	スノボーだ	参納大樹
85		バナナ色の風船	袖川正幸
87	FM TOWNS	BRIGHT NIGHT	やみとも&村瀬智宏
90		ドットダービー	TMO
92	MSX	LANCELOT	土田憲一
94		PAIR PAIR	渡辺英己
97	PC-8801mkIISR	UMLAUT	ゲル・ピン
99	PC-9801	SEQUENCE	紺野繁昭
105		Switches	梶原重幸
108		つなげてボンッ！	ichiro
110		THE陣取りスペシャル98	工藤賢志
113		実用 超減色的手動画像変換器	浜本階生
116	X68000	ばいーん	川崎修平
118	FX-890P	FXもぐらたたき	うさうさ
119	PC-E500	ピーチバレー	御茶目菜子

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

123	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC-88	電脳戦機バーチャロン	高津勝久
127	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC-55	ACE COMBAT 2	粟田英樹



マイコンBASIC Magazine

9 SEP. 1997 CONTENTS

©マイコンBASICマガジン9月号

第16巻　第9号　1997年8月25日印刷
1997年9月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社　1997Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株)　製本：(株)堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

別冊付録 **DOS/V製作**
自分でできる手作りパソコン

8 ソニーからパソコンで映像をクリエイティブに楽しむ提言
巻頭カラー企画 **家庭用パーソナル・コンピュータ “VAIO(バイオ)”シリーズ発表！**

11 コナミ開発の中枢KCE開発者が語る
ゲーム・クリエイターへの道
第１回：ゲーム・クリエイターの仕事

14 おもしろ最新グッズ大作戦
自分の腕時計は自分でデザインするのダ！
時計工房 MY CREATION

16 **ベーマガおあそびグッズ探偵局**
今月のターゲット：マウスパッド

17 ゲームボーイの新しい楽しみかた教えます
GBKiss

20 **BM読者のホームページ・ギャラリー**

38 **マンガで学ぼう！パソコン・レクチャーX**
超機動モバイル接近中！

42 キミのほしいパソコンがきっと見つかる！
パソコンBuyer's Guide ～新品から中古までショップ情報満載

48 **ベーマガ電脳市場・教育最前線**
パソコン・ショップ&教育情報

50 **Infomation Catch Up！**
- PC-9821に省スペース性を実現した新モデル登場！
- 20万円を切る低価格パソコンが日本ゲートウェイから発売！
- ガンマン気分でキータッチを練習できるソフト
- デジ・カメ新製品2機種
- 話題の携帯情報ツールも2機種紹介

54 パーフェクト・ミディ・チャンネル
パソコンで音楽をリミックス！ キーボードを叩けばキミもDJだ！
Spin Control

56 **めざせ！ホームページ開設**
教えてやまかん先生 講義その5 ホームページに画像を貼り付けよう！

130 **明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス**

131～ **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード・アクセサリ

NEC	表2～前付カラー3
東芝	表4
アイワ	前付カラー7
サンクレスト	後付263
富士電気化学	後付268

メディア

帝人	前付カラー5
TDK	中付カラー136

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー6
伊藤忠商事	中付カラー132～133
SPS	中付カラー134
メディアクエスト	中付カラー135
光栄	中付カラー138
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー213
ポニーキャニオン	記事中カラー218

学校関連

コナミKCEスクール	前付カラー10
東京ゲームデザイナー学院	前付24
代々木アニメーション学院	中付カラー137

パソコン・ショップ

関東・甲信越

ウェーブ・アイ	前付22～23
コムネット	記事中45
遊基パソコン館	記事中47
コンピュータバンク	後付264～265
パシフィックネット	後付266～267
ビットマップ	後付269
PCアウトレット	後付270
アトム	後付271
インパクト	後付272
ポイント	後付273
アクティブ	後付274
情報ハウス	後付275
アイ・ツー東京1号店	後付276
サンマックス	後付277
ソフトショップラム	後付278
OTTO	後付279
クレバリー	後付280～281
日本マイコン流通センター	後付282

関西・中国

コンピューター買取センター	後付277
ユニオンコンピューターネットワーク	後付278
イオシス	後付279

中古基板販売

トライ	記事中250
キョーワインターナショナル	記事中251

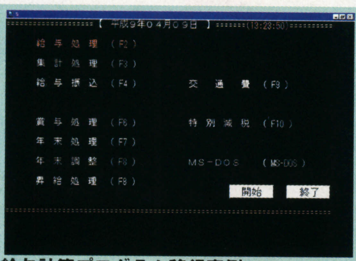
別冊付録「DOS/V製作」

メルコ／ロケット／若松通商／メディアバレー

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！みんなが選んだのは、「F-BASIC95」。

いま、32bit、Windows95時代へ。2万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

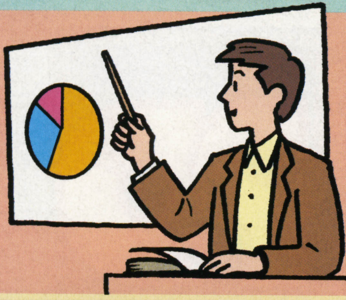


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

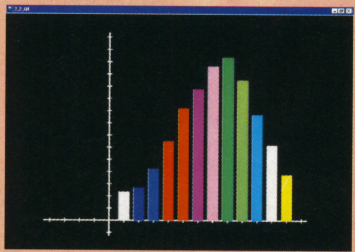
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC95が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。



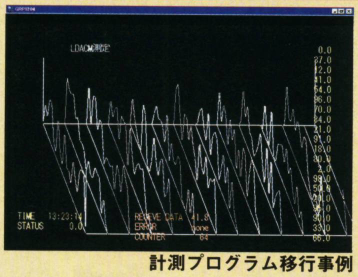
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC95は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。



教材ソフト移行事例

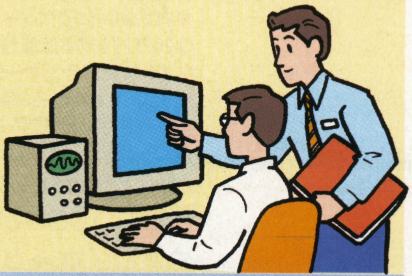


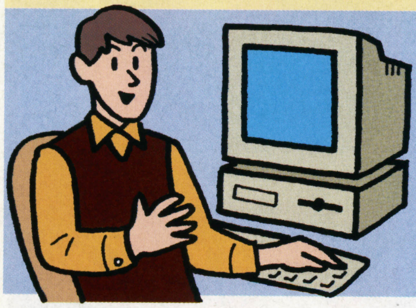
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC95を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。

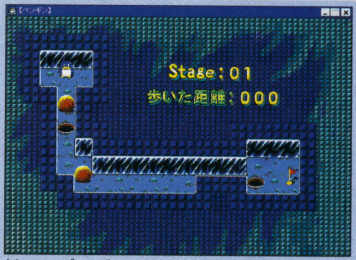




「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC95は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。



ゲームプログラム移行事例

F-BASIC95 for Windows

移行実績No.1

32bit好評発売中

PC-98

DOS/V対応

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC95。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータ及びVisualBASIC ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows95 ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00〜12：00、13：00〜17：00（土日祝のぞく）

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ http://www.infoweb.or.jp/fmw/

店頭デモ、セミナー実施中！

aiwa

多彩な機能で快適通信。未来が一歩近づいた。

セッティングフリーの回転式液晶ディスプレイ搭載。アイワ・ターミナルアダプタ

NEW

パソコンがなくてもOK!
電話機からの設定可能
■短縮ダイヤル ■転送先番号など

DSU内蔵ターミナルアダプタ

TM-AD1280 標準価格47,800円(税別)

Windows®95/Macintosh マルチパック

インターネット環境はもちろん ISDNの各種サービス、快適な通信環境をサポートしています。

●縦置でも、横置でも見やすい"回転式液晶ディスプレイ"
●同期128Kbps、非同期38.4Kbpsの高速通信 ●BOD(BACP)機能搭載
●バックアップ機能付き ●DSU内蔵で"簡単接続" ●S/T点端子標準装備

●通信状態、着信相手番号、通話料金などを表示できる液晶ディスプレイ●アナログポート×2(グローバル着信、フレックスホン、ボイスワープなど多様なサービスに対応)●疑似コールウェイティング●内線通話/転送機能●中継機能●コールバック機能●フリー転送●電話機からの設定が可能●DTE速度230.4Kbps対応(自動検出)●Windows®95/NT4.0用のインストールファイル添付●Macintosh用のCCLファイル添付●豊富な添付ソフト●外形寸法:153(幅)×52(高さ)×209.3(奥行)mm●質量:0.8kg

---

いつでも、どこでも、ISDN。ノートパソコンで高速通信を実現。

NEW

ISDNターミナルアダプタ

TM-J1280 標準価格37,800円(税別)

Windows®95/Macintosh マルチパック

●同期128Kbps/非同期38.4Kbpsの高速通信
●BOD(BACP)に対応
●通信状態がひとめで解る、LEDインジケーター搭載
●消費電力を1/4に節約。オートパワーセーブモード装備
●Windows®95/Macintoshマルチパック
●豊富な添付ソフトウェア
●設定ファイルを添付

通信状態がひとめでわかる!
LEDインジケーター

添付ソフトウェア		TM-AD1280 Windows95	TM-AD1280 Macintosh	TM-J1280 Windows95	TM-J1280 Macintosh
インターネット	インターネット・エクスプローラ	●	●	●	●
	Hot Cafe(アスキーインターネットフリーウェイ)	●	●	●	
	People Space アクセスソフト	●		●	
	PerMan Surfer 波乗野郎 試用版	●	●	●	●
	BIGLOBE オンラインサインアップナビ	●	●	●	●
	So-net オンラインサインアップ用ソフト	●		●	
	パンセ・フォー・インターネット(英文翻訳)	●		●	
通信	NIFTY Manager	●	●	●	●
	PC-VANナビゲータ	●		●	
	Guippy(people)	●	●	●	●
設定	Windows95/NT4.0用インストールファイル	●		●	
	Macintosh用CCLファイル		●		●
	アナログ・ポート設定ユーティリティ	●	●		

Includes Microsoft® Internet Explorer

PENSÉE FOR INTERNET

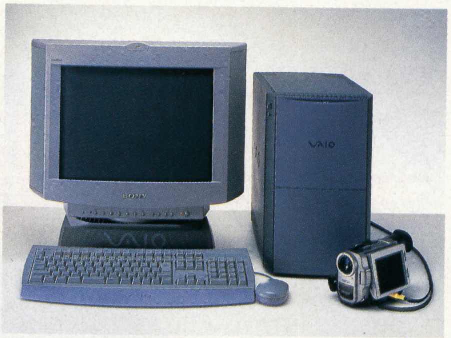
ホームページ開設
AIWA LAND
最新情報はインターネットで!
http://www.aiwa.co.jp

●Windows®は、米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国々における登録商標です。●Macintoshは、アップルコンピュータの商標です。
●その他記載されている製品名、社名は各社の商標又は登録商標です。●カタログ請求は、〒110 東京都台東区池之端1-2-11 アイワ株式会社宣伝課まで。
●製品に関するお問い合わせはサポートセンター ☎03-3371-7925

aiwa touch.

ソニーからパソコンで映像をクリエイティブに楽しむ提言

家庭用パーソナル・コンピュータ“VAIO(バイオ)”シリーズ 発売



オープン価格　　発売中

問い合わせ先：ソニーお客様ご相談センター
〒141 東京都品川区北品川6-7-35
TEL 03-5448-3311

ソニーのパソコンはマルチメディア機能満載！

ソニーから家庭用のパソコン“VAIO(バイオ)”シリーズが発売されました。いきなり最高スペックを搭載しており，タワー型のPCV-T700MRの価格はオープンですが，50万円前後の店頭価格で市場に投入されました。

主な仕様を見てもわかるように，CPUにはPentiumIIの266MHzを採用，テレビチューナーを内蔵したMPEG1リアルタイムエンコーダーボードとCD-Rドライブを標準装備し，ハードディスクの容量は4.3Gバイト，グラフィック・アクセラレータにはATI 3D Rage2+を搭載しています。ソニー製品ですから，もちろんトリニトロン管を使った高画質画像と迫力あるステレオ高音質再生を実現する17型モニタ『CPD-220VS』を標準装備しているぜいたくな内容です。

ソフトのほうは，Windows95が基本で，電話，FAX，通信，インターネット，辞書の他にオーディオビジュアル，クリエーション，デジタルマップなどがついています。

添付ソフトおきまりの，ワープロや表計算ソフトがないところも，ソニーらしいこだわりです。

ソニーのパソコンは動画映像・静止画像にこだわり！

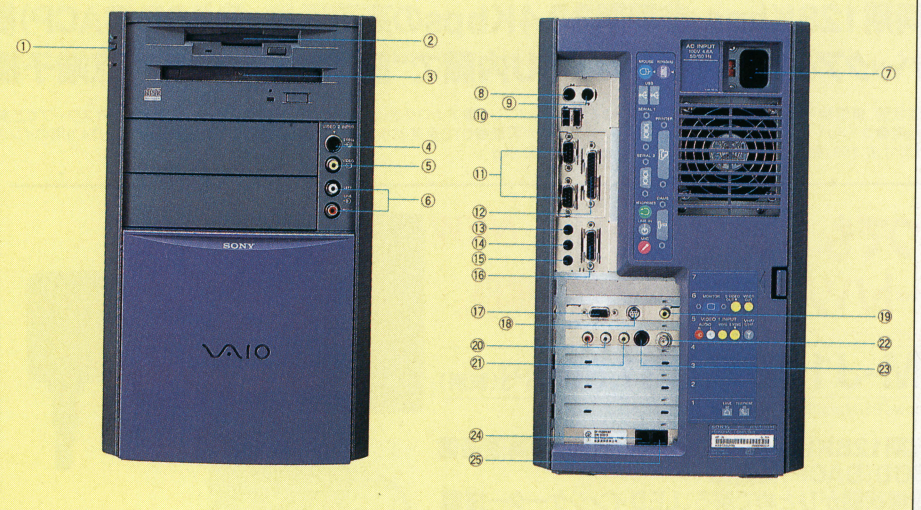
パソコンを使った画像関連製品に強い東京秋葉原の九十九電機パソコン本店，岩政裕行リーダーにVAIOについて，評価を聞いてみました。

「真っ先に購入されたのは，ビデオの録画・編集などをてがけている方々でした。このパソコンの価値がわかる人は，映像に強い人が中心。ジワジワと人気が浸透していくはずです。ビデオCDを再生できるパソコンはいくらでもありますが，ビデオCD作成，録画，編集までできるプロスペックのソフトが付いているのですから，すごい。ビデオ編集の世界でいえば添付ソフトだけで300万円くらいの価値が

▲秋葉原の九十九電機パソコン本店でデモ中のVAIO。「注目!!　VAIOにてMPEGキャプチャした映像を流しています」とのこと

▲ソニーのデジカメ「サイバーショット」と赤外線通信によるダイレクト・アクセスが可能。赤外線通信アダプタは，VAIO本体に同梱（97年12月末まで）

コレが「VAIO」だ！



①電源スイッチ
②フロッピーディスクドライブ
③CD-ROM/CD-R（CD-R FS対応）ドライブ
④S映像入力
⑤ビデオ入力
⑥オーディオライン(L/R)入力
⑦AC IN端子
⑧マウスポート
⑨キーボードポート
⑩USBコネクター
⑪シリアルポート(1/2)
⑫プリンター/パラレルポート
⑬ヘッドホン出力
⑭オーディオライン入力
⑮マイク入力
⑯MIDI/ゲームポート
⑰ディスプレイ用コネクター
⑱S映像出力
⑲ビデオ出力
⑳オーディオライン入力(L/R)
㉑ビデオ入力
㉒VHF/UHFアンテナ端子
㉓S映像入力
㉔電話回線端子
㉕電話機端子

あります」とたいへんな惚れ込みよう。

ビデオ編集用のプロ機材を調べてみると，全くふつうのパソコンが150万円，ソフト1本が数10万円。拡張ボードが1枚100万円などとビックリするような価格がつけられています。

ソニーのパソコンは操作も簡単

高性能・高機能と聞くと，操作が難しいように思われますが，ビデオCD（MPEG1）スペックの録画・再生・編集・ビデオCD作成ができる「Slipclip」は，ハンディカムなどで撮影した映像をビデオデッキ感覚で録画でき，必要なシーンを並べるだけで編集できる簡単操作が特徴です。テレビ番組の録画も楽々こなしてくれます。

外部機器との接続に使う映像入力，音声入力の端子は前面パネルにも用意されており，扱いやすい設計です。

静止画用には「PictureGear」が用意されています。12月末までの購入者全員にプレゼントされる赤外線通信アダプタを使って，ソニーのデジタル・カメラ「サイバーショット」と画像のやりとりを赤外線で行なうこともできます。

プロや，ハイエンド・ユーザーだけが使えた，ビデオや画像の高品位デジタル編集が，手軽にできる機能を特化したソニーのVAIOは，性能・機能横並びのパソコン市場に，メーカーとしての提案，思いを込めた製品として大きな話題を投げかけています。

コレが「VAIO」だ！

●『PCV-T700MR』の主な仕様

プロセッサー	Pentium® IIプロセッサー（266MHz，内蔵2次キャッシュ512KB）		
メインメモリ 標準／最大	32MB／128MB（EDO）		
拡張メモリスロット（空き）	72pin SIMM×4（2）		
グラフィックアクセラレーター	ATI 3D RAGE™II＋		
ビデオメモリ	4MB（SGRAM）		
表示モード	1677万色（1280×1024，1024×768，800×600，640×480）		
フロッピーディスクドライブ	3.5インチ（1.44MB／1.2MB／720KB）FDD×1		
ハードディスク	4.3GB	CD-Rドライブ	読み出し8倍速，書き込み2倍速，CD-R FS対応（ATAPI）
MPEG1リアルタイムエンコーダーボード	・ビデオキャプチャー機能，TVチューナー付（1～62チャンネル，ステレオ，2ヵ国語），S映像，コンポジット入力端子，圧縮モードを選択可能（"High" 2.38Mbps／320×240／30fps，"Normal"（ビデオCD相当）1.41Mbps／352×240／30fps，"Long" 478Kbps／160×112／30fps，"Network" 124.4Kbps／112×80／10fps，静止画704×480）		
外部接続端子（前面）	ビデオ入力端子（S映像，コンポジット），オーディオ入力端子（ピンジャック，ステレオ）		
外部接続端子（背面）	キーボード（PS／2）×1，マウス（PS／2）×1，シリアルポート（RS-232C，D-sub 9ピン）×2，プリンターポート（D-sub 25ピン）×1，USB端子×2 ※将来の拡張用，オーディオ入出力（ステレオミニジャックライン入出力，モノラルミニジャックマイク入力），ビデオ入出力（S映像／コンポジット），ディスプレイ出力（VGA，D-sub 15ピン）×1，MIDI／ジョイスティック端子（SoundBlaster互換），モデム用モジュラージャック×2		
拡張スロット（空き）	PCI×3（1） PCI／ISA×1（1） ISA×2（1）		
オーディオ機能	SoundBlaster®PRO互換（16ビットステレオ）スピーカー外付け（モニターにステレオスピーカー及びウーファー内蔵）		
FAXモデム	33.6Kbps／DSVD／DATA／FAX（FAX時14.4Kbps）		
ディスプレイ	17型トリニトロンモニター（0.25mmAGピッチ，マルチスキャン），ステレオスピーカー／ウーファー内蔵，USBパススルーコネクター		
本体外形寸法（W×L×H）	225×451.5×367.9mm		
付属ソフトウェア	Windows® 95ほか		
主な付属品	キーボード，マウス，電源ケーブル，電話線，アプリケーションCD，CD-Rキャディ，CDトレーアダプター		

KONAMI

コナミで学び、コナミで創る。KCEスクール。

Konami Computer Entertainment

いまゲームは、CPUパワー、グラフィック、サウンド、プログラミング、ストーリー、演出、脚本…すべての面において、高度に進化しています。これからの時代のゲーム開発は、今まで以上に高度な技術力と創作力を持った優秀な若いクリエイターが活躍する時代なのです。コナミはこれらの優秀なクリエイターを自ら育成し、ゲーム業界に貢献したいと考えています。自らもゲームを開発するコナミが、その現場の開発ノウハウを注入し、本当のクリエイターを育成する、それが「KCEスクール」です。

(KCEスクールは
Konami Computer Entertainment School の略称です。)

◀KCE神戸本校/ポートアイランド
▼平成9年度入学式

■学校概要

- ゲーム開発理論、基礎技術を習得し、さらに現場の開発スタッフの直接指導による開発実習を通じてプロを養成します。スクールは２年間です。
- スクール卒業生は、コナミグループへの入社試験が免除されます。また成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。
- 全国各地（札幌校、東京校、六本木校、横浜校、名古屋校、大阪校、神戸本校）で学習し、そのまま各地区のコナミ開発各社への地元就職が可能です。
- 最新設備の機材を揃え、自由に使用できるコンピュータルームも完備しています。
- 個人指導などのカウンセリングを充実させ、個人の適性に配慮した指導を行います。
- 「ゲームプログラミング」「CGデザイン」「グラフィックデザイン」「キャラクターデザイン」「サウンドクリエイター」の各課程が準備されています。

■入学希望者は、官製葉書に下記事項を記入のうえ、資料を請求ください。

（記載事項）

1.入学希望者の氏名（フリガナ）
2.入学希望者の住所（フリガナ）
3.入学希望者の電話番号
4.入学希望者の年齢
5.入学希望者の在学学校名
（または最終の出身校名）
6.入学希望者の職業
（現在、社会人の方のみ）
7.KCEスクールをどこでしりましたか。

（資料請求先）
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミコンピュータエンタテイメントスクール業務部

■入学試験概要

- 一次試験　筆記試験（学力考査、適性考査）
- 二次試験　面接、オーディション（実技適性）

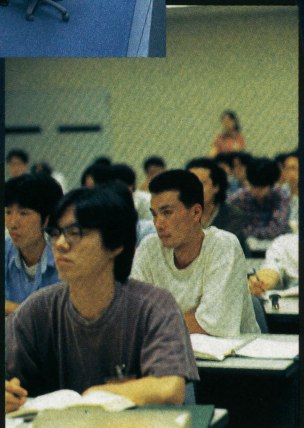
KONAMI

コナミ開発の中枢KCE開発者が語る

ゲーム・クリエイターへの道

【第1回】ゲーム・クリエイターの仕事

最近ゲーム・クリエイターを志す人がものすごく増えていますが，一言でゲーム・クリエイターといっても，実際どんなことをするのかはっきりとわかっている人は少ないのではないでしょうか。そこで，これからゲーム・クリエイターを目指す人たちの参考になればと思い，KCEではどんなことをしているのか，ご紹介したいと思います。



KCEの開発は四つの職種にわかれている

KCEでは，開発部門はプログラマー，グラフィック·デザイナー，サウンド·デザイナー，プランナーの四つの職種にわかれます。

プログラマーは文字どおりゲームのプログラムを組む人です。物理法則や数式を扱うことが多いので，理系の人が多いのですが，理系でないとダメだというわけではありません。高校の数 I 程度の数学力があれば，だいたい大丈夫です。

ゲーム·プログラマーの独特な点は，仕様どおり作るだけではダメだというところです。企画書には「〇〇をこうやって動かす」という指示が書かれていますが，それを面白くするのはプログラマーの仕事になります。実際ゲームというのは作ってみなければわからないことが多くあるので，プログラマーはいろいろ試行錯誤しながら面白いものを作り上げていきます。

グラフィック·デザイナーは，作るテーマやチームによって分担が決まります。例えば人物キャラクター設定担当，3Dモデリング担当，人物CG担当，背景CG担当，テクスチャー担当，マップ担当，仕掛け担当などにわかれます。職種として区分されているわけではないので，開発するゲームが変われば担当は変わります。

サウンド·デザイナーは，プログラマー，作曲担当，効果音担当と分担が決まっています。KCEでは，サウンドの効果を重視していますので，1人で効果音から音楽，プログラムまで作るというようなことは，ほとんどありません。それぞれの担当がエキスパートとして得意な分野で腕を振るっています。

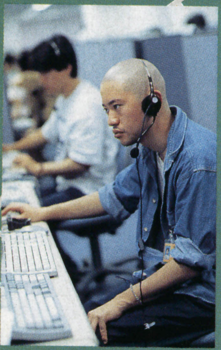
プランナーの仕事は，企画を練ったりシナリオを書いたりすることですが，KCEでは，最初からプランナーとして入社してくるケースはほとんどありません。普通，プログラマー，CGデザイナーとして入ってきた人が実績を積んで，仲間からも実力を認められたときに，プランナーになるケースが多いと思います。プログラマーより，CGデザイナーのほうがプランナーになるケースがかなり多いようです。多分，CGデザイナーのほうが創造力が大きいからなのでしょう。

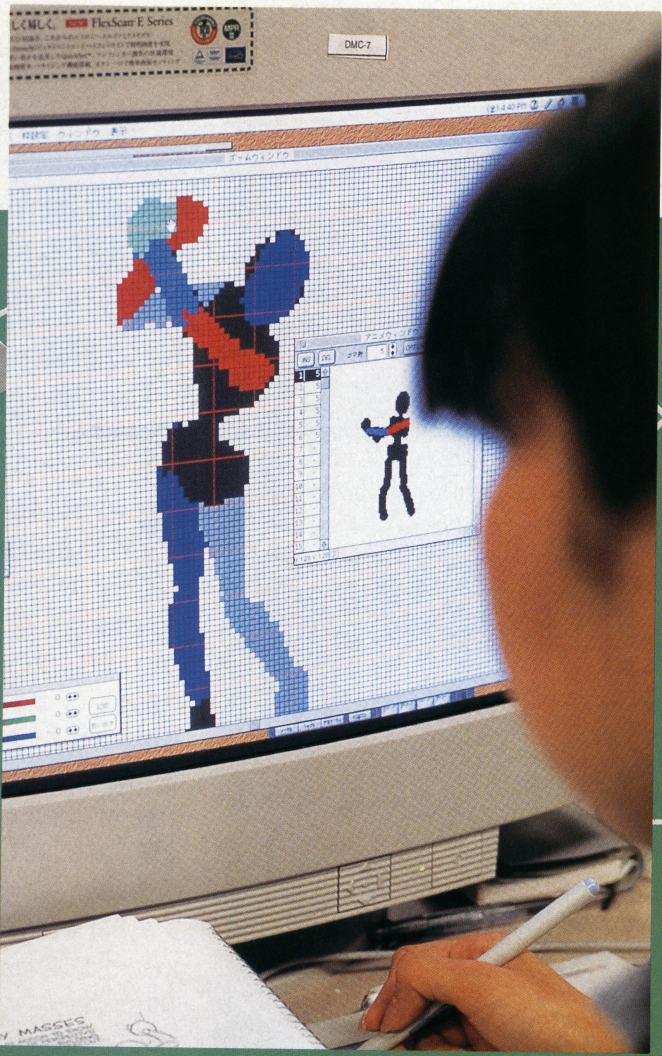
企画の中心は
その筋にくわしい人

KCEの大きな特徴は，開発チームにプランナーがいない場合が多いという点です。その場合，チーム全員が参加してミーティングを繰り返しながら，企画を作り上げていきます。全員がプランニングに参加することができるわけです。その際，企画の中心はそのテーマに一番くわしい人がなっています。

例えばサッカーゲームを作るときは，サッカーに一番くわしい人が仕様の多くの部分を決めます。格闘ゲームを作るときは，格闘に一番くわしい人か，格闘ゲームが一番強い人がプランニングの主導権を握っています。職種は関係ありません。

こういったプランナーなしのチームがミーティングを行なっているときは，たいてい大声が聞こえてきます。時にはケンカしているんじゃないかとはらはらするときもあります。新人からベテランまでが頭をつきあわせて，一つのことを議論しているから，こういう風景が生まれてくるのです。

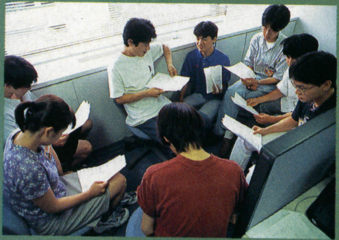


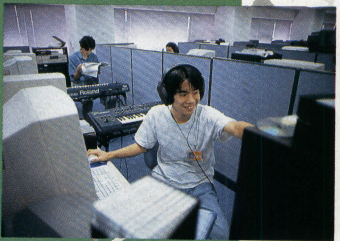


ディレクターは
チームをまとめる重要な存在。
独裁者であってはいけない

また，チームにはディレクターというポジションの人がいます。ディレクターはチームの責任者であり，まとめ役でもあります。ディレクターは，プログラマーであったり，CGデザイナーであったり，プランナーであったりします。つまり，どの職種でもなれます。ディレクターは開発をうまく遂行させるための権限を持っています。最終的な企画仕様を決定するのもディレクターです。とはいっても決して独裁的に好きなものを作っているわけではありません。ディレクターの一番大きな仕事は，チーム全員それぞれの力を最大限に発揮させて，最高のものを作り上げることにあります。

例えば，チーム内に面白い意見を持っている人がいれば，それを取り上げてやるのがディレクターの仕事ですし，意見がまとまらず行き詰まったときに，こうだと決めるのもディレクターの仕事になります。また，進捗管理も重要な仕事の一つになります。





KCE大阪はこんなところだ

最後に私が勤務しているコナミグループの開発会社であるコナミコンピュータエンタテインメント大阪(略称KCE大阪)の様子についてお話しします。

会社のドアを開けて10歩進むと，管理部門があります。管理部門といっても総勢7人です。この7人が総務，経理，人事などの開発以外の仕事を受け持ってくれています。開発者が開発に専念できるのも，この人たちのおかげです。

さらに，5歩進むと今度は社長の顔が目に飛び込んできます。社長の年齢はなんと39歳。車とお酒をこよなく愛す，ダンディー（?）な社長です。社長は奥に引っ込まず，社員とできるだけ接したいという考えで，この場所に鎮座されています。

ここで右に曲がって5歩進むと，すぐに開発部に入ります。最初に目に飛び込んでくるのは，机に乗ったモニタの山です。KCE大阪では，1人につき2台のワークステーションか1台のワークステーションと1台のPCを持っています。ですから，みんなモニタに囲まれて仕事をしています。そしてモニタの上や机の上には，必ずといっていいほどぬいぐるみやお気に入りのキャラクター・グッズを置いています。ゲーム・センターで取ってきたものが多いようです。中には結構気味の悪いものや，変なものもあります。

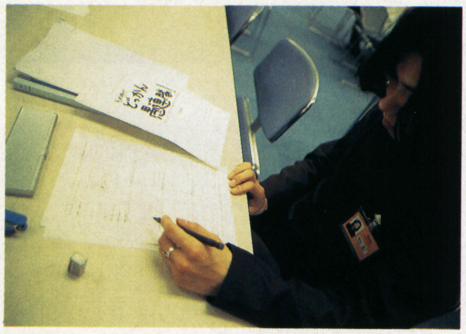
そんな開発部員はどんな人間かというと，これが案外（?）普通です。ただし，スーツを着ている人は誰もいません。みんなラフな格好で仕事をしています。とはいえ，そこはゲーム・クリエイターのこと，さすがという人もいます。金髪に染めている者もいますし，仙人のような風体の人，ときメモグッズを机の上にずらっと並べている人もいます。もちろん，美人の女性もたくさんいます。

そして，部内を歩くと，必ず勤務中にもかかわらず，ゲームをしている人に遭遇します。これが困ったことに，遊んでいるのか，仕事（研究）しているのか見分けがつきません･･･。

しかし，開発者はみんな，熱い情熱をもってゲームを創っています。苦しいことも多々ありますが，もの作りというのは大きな喜びを与えてくれます。それが開発の原動力になっていると思います。

いろいろと書きましたが，少しはゲーム作りを理解する参考になったでしょうか。少しでもゲーム・クリエイターを目指すひとたちの助けになれば幸いです。

（つづく）

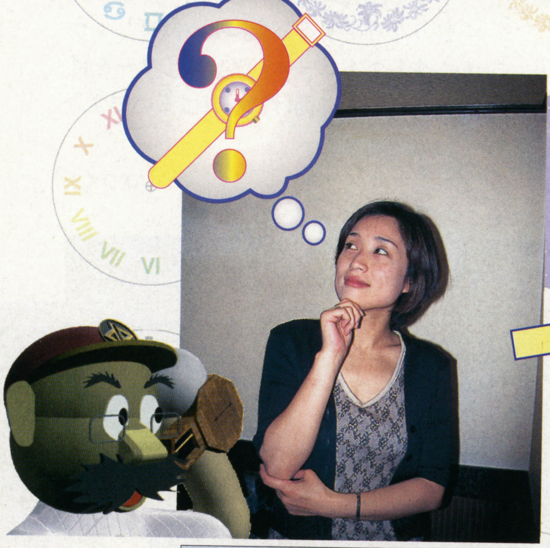


KCEとは

コナミのソフト開発部門が独立，分社化したのが，コナミコンピュータエンタテインメント（KCE）。このKCEの運営する「KCEスクール」は，コナミが自ら次代を担うクリエイターを育成する目的で設立されたスクールです。

ここでは実際に現場で活躍する開発スタッフからゲーム開発のノウハウを学べ，卒業後は自動的にコナミに入社してソフト開発に携わることになります。

自分の腕時計は自分でデザインするのダ！



「こんな腕時計がほしいな」「あんな腕時計があったらいいのに」などと考えている人にうれしいお知らせです

シチズンのホームページ“http://www.citizen.co.jp/watch/”に アクセスしてみてください。『時計工房MY CREATION』が，みなさんの希望をかなえてくれます

時計工房MY CREATION
（マイ・クリエーション）

時計工房MY CREATIONは，個人がパソコンでデザインした腕時計を，シチズンが短期間で作成してくれるシステム。自分だけのオリジナル腕時計を，自分でデザインできてしまうのです！

腕時計完成までの作業の流れ

1. インターネットか電話でデザイン用CD-ROMの取りよせかたを確認
2. 到着したCD-ROMで腕時計をデザイン
3. デザインしたデータをフロッピーディスクでシチズンへ送る
4. 約10日でオリジナル腕時計が到着

デザイン用CD-ROMは申込みから3～4日で到着します。なんとCD-ROM代は無料！

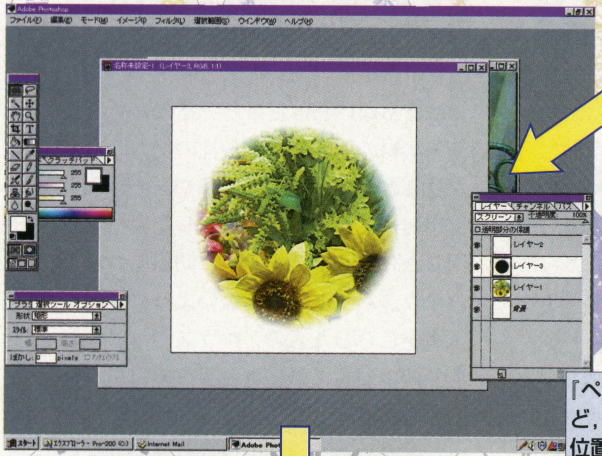
CD-ROMには，デザインの基本となる腕時計としてスタンダード・タイプ4種類とダイバー・タイプ2種類を用意。この基本モデルの文字盤や針，バンドなどを好みにあわせて自由に交換し，オリジナル腕時計をデザインします。

CD-ROMが収録しているデータは「文字盤250種類」「時字50種類」「針15種類」「ケース17種類」「バンド24種類」などなど非常に豊富で，組み合わせはキミ次第！ しかも操作は簡単で，マウスをクリックしていくだけで，好みの腕時計をデザインできます

もっとこだわるならこんな方法も！

CD-ROM収録のデータではものたりないという人は，文字盤に自分で撮影した写真や，自分で描いたイラストを使用することもできます。

デジタル・カメラやスキャナで，目的の画像やイラストを取り込みます。またイラストの場合は，用意されている白無地の文字盤に直接描くこともできます

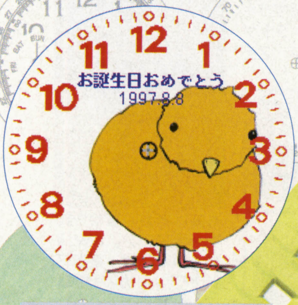


『ペイントブラシ』『フォトショップ』など，画像処理ソフトで画像の大きさや位置を調整。データをフロッピーディスクに保存します

デザインが終了したら，データをフロッピーディスクに保存し，シチズンへ郵送します

完成（予想図）

腕時計は約10日後に到着します。「注文を受けたかどうか」「生産の進行状況」などの情報をホームページで確認できますから安心です
※写真はダイバー・タイプです



文字盤にメッセージを入れることもできます。こんなプレゼントなら大歓迎！

気になるお値段は？受付けしめ切りは？

スタンダード・タイプは6,000～12,000円。ダイバー・タイプは8,000円（ともに消費税込み）。ほかに発送代金として1,000円が必要で，注文時に郵便振替で先払いします。ちなみに発送代金は，送り先が同じ場合は一度に何個注文しても1,000円です。家族や友人と一緒に申し込むとオトクでしょう。

残念なことに，デザイン用CD-ROMの発送受付は8月20日まで，腕時計の注文受付は8月31日（当日消印有効）までと期間が限定されています。「今すぐほしい」という人は，急いで申し込んでください。ただしシチズンでは，今後も時計工房MY CREATIONを続けることを考えており，今年10月には受付けを再開する予定とのことです。今回まにあわない人にも，まだまだチャンスはあります。ホームページなどで再開の日付をチェックして，次の機会にぜひ挑戦してください。

デザイン用CD-ROM（ハイブリット）
『時計工房MY CREATION Ver2.0』データ
対応機種：Windowsが動作するパソコン&Macintosh
価格：無料配付（8月20日まで）
問い合わせ先：時計工房MY CREATION専用ダイヤル
☎03-5950-4140
ホームページ http://www.citizen.co.jp/watch/

●Windowsでの必要動作環境
パソコン：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載する機種
メモリ：8MB以上
OS：Windows3.1＆Windows95
※13インチ以上，640×480ドット／256色表示可能なディスプレイが必要

●Macintoshでの必要動作環境
パソコン：68030-25MHz以上のCPUを搭載する機種
メモリ：8MB以上
OS：漢字Talk7.1以上
※13インチ以上，640×480ドット／256色表示可能なディスプレイが必要

撮影：高橋弘文（JOLLS INC.）　モデル：佐久間ミユキ
撮影協力：「タートルズ」〒150渋谷区桜丘町14-10　☎03-3496-8308

お遊びグッズ ベーマガ探偵局

キャラクター・グッズ大好きさんや機能重視派のキミのために，当探偵局は試行錯誤の毎日…。

そんな時，舞い込んできた1通の依頼状『**マウスパッド・コレクターです。変わったものや，好きなキャラクターだとついつい買っちゃうんです。もっと，いろいろ紹介してほしいのですが…**』川崎市在住のカオルくんの依頼で，調査を開始しました！

今月の調査物は『マウスパッド』だ！

今回は身近すぎて見落としがちなマウスパッドに焦点をあててみることにしました。あらゆる種類・素材のマウスパッドの中から，当探偵局ではあくまでも，お遊びグッズの視点にこだわることにして，少しちがった方向から調査・報告をしましょう。

キャラクターものの種類の多さには，本当にオドロキ。キャラクターの他には，有名アーティストの作品を使用したり，感性をくすぐるものもたくさんあります。でも，キャラクターものはコミックやアニメ，ゲームなど，昔懐かしいものから現在人気のものまで，メジャー，マイナーを問わずに人気なんですねぇ。

マウスパッドは，入力機器のマウスが直接ふれるパッドであることはご存知ですね。マウスの動きを妨げるものであってはならないわけだけど，そのための技術・素材の開発には，各社の努力のあとが見られます。表面に皮革や石という天然素材や，最新技術を駆使した素材を使用したり，マウスパッドに傾斜をつけたりマウスパッドが滑らないように裏面に工夫をこらしたもの，マウスパッドの形も，使いがっての良さ，手への負担を軽減するデザインなど…。

たかがマウスパッド，されどマウスパッド!!趣味をより充実させたいキミやパソコンで成績アップを狙っているキミ，マウスパッドを変えてみるというのはどうでしょうか？

A

▲有名アーティストの作品によるマウスパッドは，さすがにとてもキレイ！

▲あの，大友克洋の名作"アキラ"がマウスパッドになった！

▶CD－ROMがそのまんまマウスパッドに。とてもユニークなひとつ

B

◀手首の疲労を軽減するために傾斜をつけたマウスパッド「ななめくん」高級天然牛革と発泡ウレタンの複合素材を採用

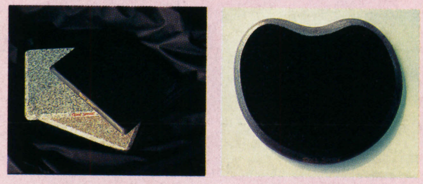
C

▼Windowsユーザーにはおなじみのロゴの入った，大人気のマイクロソフト・コレクションのマウスパッド。新作デザインで登場の2点

▲映画でも人気の宮崎駿のルパン三世シリーズと，あしたのジョー

D

▼「チーズストーンマウスパッド」とにかく〈石〉。つるつるに磨かれた石なので，引っかからずにマウスが動き，石の重みでずれず，静電気も発生しない



E

▼周りを暗くすると，恐竜の骨組みが光る。恐竜はブラキオザウルス・トリケラトプス・ティラノザウルス・ステゴザウルスの4種類

▲森林地帯の植物や動物をデザイン。NW海岸・中米熱帯・東南アジア・アフリカの4種類

PICK UP おあそび

ここでは，実用的にも遊べるグッズを紹介するコーナーです。

今回は，デスクトップ・パソコンでスケジュールなどのデータを作成し，モニタの前にかざすだけで時計が読む込むという，アメリカTIMEX社製の"DATA LINK 150 WATCH(15,800円)"。対応：Windows3.1／95NT（ただし，CRTモニタが必要）全4種類あり。普通の時計より，少し大きいかも。でも，けっこう，カッコイイ!? また，ノート・パソコンをお持ちの人のために，ノート・パソコンで使用するためのアダプタ"T69940"(5,980円) も販売中。〔T-ZONEミナミにて取扱い ※在庫があれば通販も可能 ☎03-3257-2771〕

■**取り扱いショップ**（一部商品取り扱いのない店舗もあります） A【エレコム(株)】Laox The コンピュータ館，石丸電気本店，サトー無線駅前6号店 他 B【(株)キタジマクラフト】ヨドバシカメラ各店，T-ZONEミナミ※通販可（☎0886-77-0265） C【(株)コレクション】(株)ウェーブアイ各店（一部商品のみ）※通販可（☎03-3252-5110） 他 D【(株)石心】フジオン，イケショップ※通販可（☎0296-20-6111） E【日本ポラロイド(株)】T-ZONE各店，Laox各店 他

募　集

『お遊びグッズ探偵局』では，調査の依頼を募集しています。
パソコン周辺の，こんなおもしろグッズを見た，こんなのがあると便利，自慢のおもしろグッズなどリポートをたくさん待っています。
※どんな製品か，どこのお店で見たか，どこで使われているかなど，できるだけくわしくね。
『お遊びグッズ探偵局』に関する意見，感想もよろしく。
宛て先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『お遊びグッズ探偵局』係

©MASH/ROMM/KODANSYA,©JEREMY PTY.LTD.LICENSED BY COSMO MERCHANDISING,©モンキーパンチ/TMS・NTV,©高森朝雄・ちばてつや／講談社, Microsoft

ゲームボーイの新しい楽しみかた

「スーパービーダマン」付属の GBKiss

「スーパービーダマン
ファイティングフェニックス」
メーカー ● ハドソン
価格 ● 3,980円
好評発売中

ポケットモンスターの爆発的ヒット，本体の小型化などで，ますます人気のゲームボーイ。
今回は，ゲームボーイの最大の特徴である通信機能をさらに進化させ，ケーブルなしでも通信が楽しめる「GBKiss」を紹介しましょう。

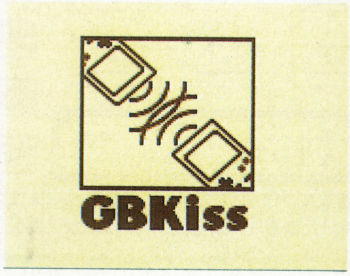
ゲームボーイを向き合わせるだけで通信が可能！

「GBKiss」はハドソンから発売されている“スーパービーダマンファイティングフェニックス”に搭載されている通信機能の総称です。

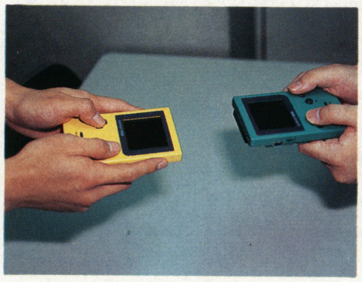
ゲーム中では，登場するアイテムを従来の通信ケーブルを使わずに，お互いのゲームボーイを向き合わせるだけでやりとりが可能になっています。

その秘密はゲーム機本体ではなくソフトにあり，カートリッジから出る赤外線を利用することで，手軽に通信を楽しむことが可能です。特別な機器も必要ないですし，電源の供給もゲームボーイ本体から行なわれるようになっています。その他にも，簡単なメール交換や，電話の自動発信，ポケベルメッセージの自動発信の三つの機能を持っています。

現在のところ，対応ソフトは1本だけですが，ユーザー年齢層の拡大を含め，今後の展開が非常に楽しみな機能です。



◀GBKissのモードを選ぶと、まず最初に表示される。わかりやすくていい感じ！



◀お互いにゲームボーイを向き合わせて情報交換。手がブレると失敗することも……

機能 その1

メール交換

このモードでは，「GBKiss」の通信機能を使って，簡単な文章のやりとり，メール交換（KISS MAIL）をすることができます。

17文字×8行の範囲内で文章を作成し（ひらがな，カタカナ，英大小文字，記号），ゲームボーイを向き合わせた状態にすれば，ソフト上での文章データの送信，受信ができるようになります（お互いに“KISS MAIL”をたち上げている必要あり）。もちろん，入力した文章はデータの保存も可能です。

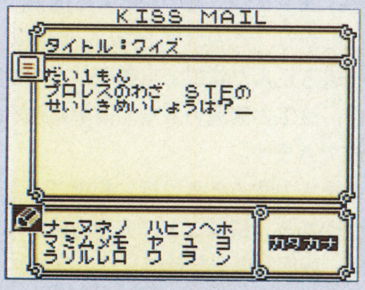
通信距離が，かなり短いので離れた場所での送信，受信はできませんが，友達間でのコミュニケーション・ツールとしては最適です。

©1997 HUDSON SOFT ©今賀 俊・小学館・TAKARA

例えばこんな遊びかた

デートの約束を送信したり，内緒話をメールで送るのも楽しいですが“KISS MAIL”を使った，クイズゲームもオススメ！　出題者がクイズをメールで送信して，正解がわかった人から順に答を送信!!　なんていいかもしれません。

間違っても，カンニングなど（無理とは思うけど…）には使わないように。



◀このクイズの答がわかるかな？正解は編集部まで（ウソ）！

機能 その2
電話の自動発信

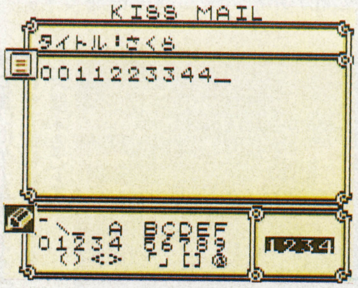
「GBKiss」には，電話のダイヤル・トーン（プッシュ回線のピッポッパッという電子音）をゲームボーイ本体から発信する機能があります。これを利用すれば，自宅の電話や公衆電話（プッシュ回線に限る）などからプッシュ・ボタンを押さずに電話をかけることができます。

使用する方法はとても簡単。まず，かけたい電話番号を空いているファイルに登録します。このときに電話番号以外の文字や記号は入力しないように注意してください（－なども入力の必要はありません）。

そして“KISS MAIL”のメニュー画面からポケベルを送るを選びます。最後に，写真のようにゲームボーイのスピーカーを電話の受話器に近づけてAボタンを押せばOKです。セーブできる数も多く，電話帳としてのみ使う場合なら最高で120件の電話番号を記録することもできます。もちろんセーブしてある電話番号も“KISS MAIL”で送信，受信が可能です。電話番号の交換もこれからは「GBKiss」で……というのが，これからの常識になるかもしれませんよ。

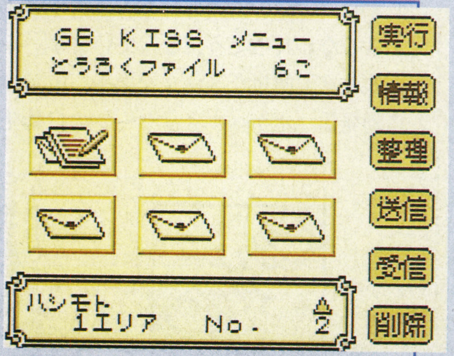
音で電話がかかるなんて，不思議な感じがしますが，電話回線はトーン信号によって機能しているのが，この機能によってよくわかるはずです。まったくの余談になりますが，2種類の周波数の組み合わせによって構成されている，電話番号のトーン信号は，人間の声でも再現することが可能なんだそうです。音感と声に自信がある人は，ぜひ「人間トーン信号」に挑戦してみてください。かなり難しいとは思いますけれど……（笑）。

◀ゲームボーイの音量を上げておかないと，うまくかからないこともあります



◀これは架空の電話番号なのでかけても無駄ですよ!!

例えばこんなの使いかた



▲画面をスクロールさせれば空きスペースはたっぷり！ かなりの数を記録することができる

全国のモテモテくん＆モテモテさんに朗報！ 今までに手帳に書いてある電話番号について，詰め寄られた経験がある人もこれで安心。「GBKiss」の中に電話番号を記録しておけば，彼氏，彼女に見つかる心配はないハズ（でも恋人は大切にしようね）。

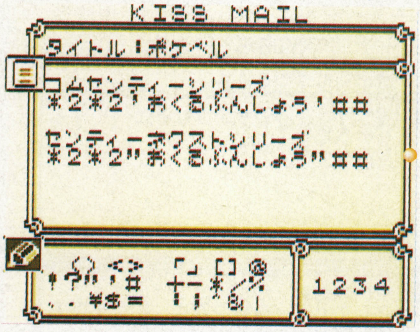
さらに，トーン信号で直接電話番号を入力することができるので，たとえプッシュ・ボタンが壊れていても，かけることができる。う〜ん便利だ。

機能 その3
ポケベルへメッセージ送信

電話の自動発信と同じ要領でポケベルにメッセージを送ることもできます。この機能はNTTドコモの「コムセンティシリーズ」と「センティーネクストシリーズ」に対応しています（その他のポケベルには正しくメッセージが送れないので，注意してください）。

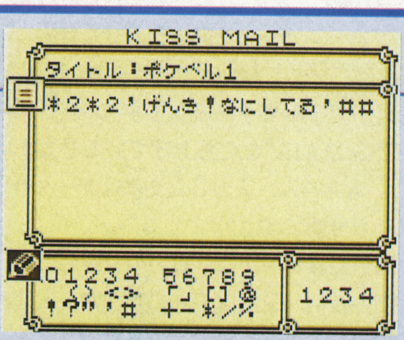
今までポケベルにメッセージを送る場合は，数字の組み合わせで文字を打ち込むため，文章をつくるのがとても面倒でした。しかし，このソフトでは，画面に文章を書き込んだ状態で自動発信ができるので，文字の間違いもなく簡単に送ることができます。

文章を入力するときには，約束ごとがいくつかあり，機種ごとに入力方法が違います。画面写真を参考にしてください。



例えばこんなの使いかた

ポケベルに送れる文章量はあまり長くないので，使えるメッセージは，意外に少ないハズ。ここで「GBKiss」のセーブ機能が大活躍！ よく使う文章パターンを何種類か作り，サンプルとして記録しておこう。こうしておけば，自動発信機能がさらに便利になりますよ。



▲ポケベルに送る文章は1行単位。よく使う文章は記録しておけばとても便利です

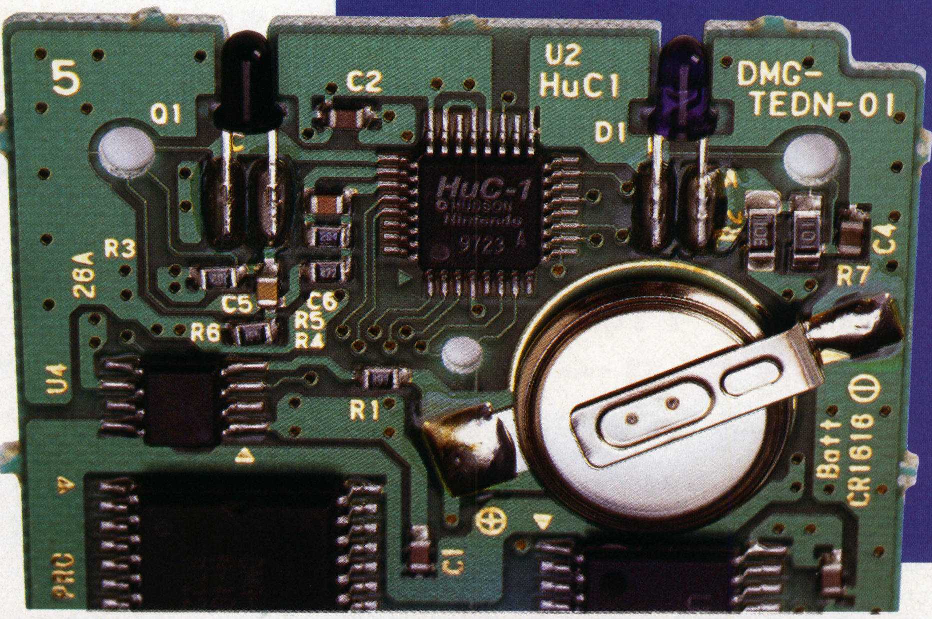
通信機能を実現するGBKissを解剖

ハドソンの詰め込み技術が通信機能の塊を作り上げた

赤外線通信とオートダイヤラー，この二つの機能を持つ「GBKiss」のカートリッジ内はいったいどうなっているのでしょう。さっそく開けてみたところ，右の写真のようなチップの密集した基板が現れました。プログラムを収めたROMの他，データ保存用のSRAMとその電源になるボタン電池，通信制御用のチップと送受信装置といったように，数多くの部品がゲームボーイの小さなカートリッジ内に収められています。ハドソンの技術力のたまものといえるでしょう。

赤外線通信部

非常にコンパクトな赤外線送受信装置がカートリッジ上部に収められています。性能的にはもっと遠くの相手と通信することもできるのですが，その場合混線する可能性が高いので，できるだけ近づけて使ってください。



ケースの色

黒いカートリッジのケース部分は光を通す材質で作られています。黒なのに透過性があるというのは意外に思えるかもしれませんが，家電製品のリモコンも赤外線の送受信部は黒。つまり，この色は奇をてらったわけではなく必然だったのです。

普通のGBソフト

GBKissの黒ソフト

ところで，肝心要（かんじんかなめ）のゲームの内容は……？

小学生の間で大ブレイク！今，ビーダマンが熱い!!

ゲームのモードは二つあり，ビーダーモードとキャラバンモードで遊ぶことができます。

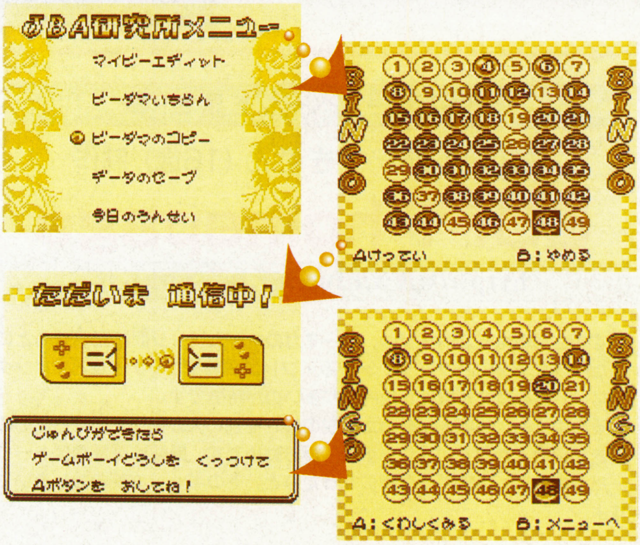
ビーダーモードは画面内の爆弾をビーダマで爆破するパズルゲーム。キャラバンモードは，ビー玉を撃ち合って，より多くのビーダマを相手のコートに送り込む対戦ゲームになっています。

ある条件を満たすと特殊なビーダマを入手することがあり，このビーダマは「GBKiss」で友達にコピーすることも可能です。

▲アイテムを手に入れるとこんなおまけのオープニング画面も登場！

1発のビーダマで画面上の爆弾をすべて爆発させればクリア！

ビーダマをGBKissで交換する



ベーシックマガジン
BM読者のホームページ・ギャラリー

暑い日が続きますが，夏休みの今こそホームページ作成に挑戦したり，インターネットを楽しむチャンスです。学校の自由研究でホームページ作成に挑戦してみるのも，おもしろいかもしれませんね。

今回も，読者のみんなが作成したホームページを大紹介。取り上げているテーマでチャットを楽しむもよし，ページ・レイアウトを参考にするもよし，文章の書きかたを勉強するもよし。さまざまな角度でホームページを楽しみましょう。

●ベーマガ編集部のオススメ●

大阪府岸和田市
瞬獄NaNaさん（19歳）制作

Nana's Home Page サイキョーへの道

http://www.center.wakayama-u.ac.jp/~s011015/

女性ゲームファンが作成しているホームページです。ページには，ゲームに対する熱い想いが凝縮されています。

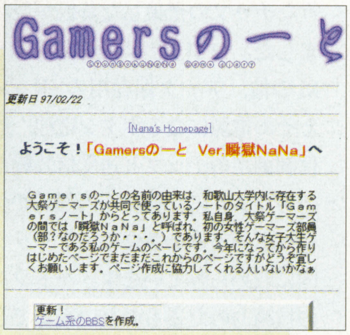
テーマによってわけられたチャットや伝言板があり，いつもアーケードや家庭用ゲームの話題で盛り上がっています。最新ゲームで行き詰まって質問を書き込めば，誰かが答えてくれるかもしれませんよ。

また，瞬獄NaNaさんの友達が描いたCGイラストも満載。CGのお手本にすると良いでしょう。お気に入りのキャラは見つかるかな？

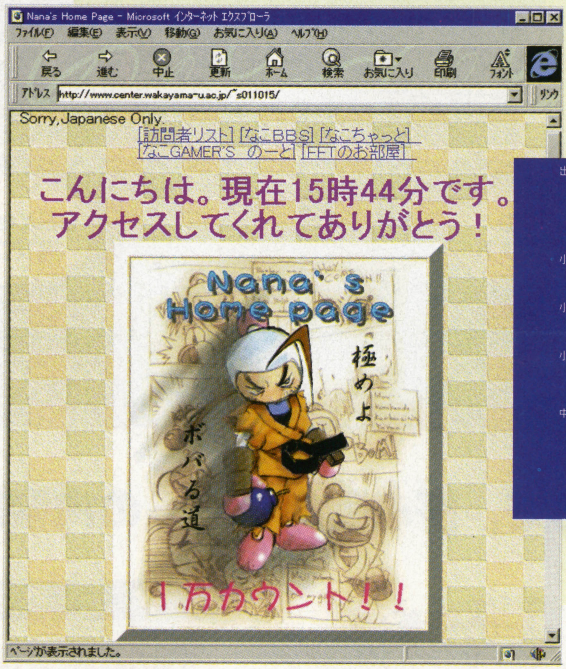
機種，ゲームジャンルに問わず情報交換が楽しめるので，「ゲームの会話を楽しみたい！」という人にピッタリです。

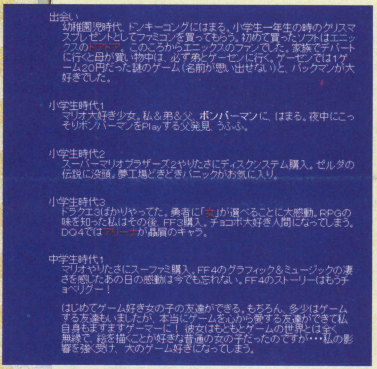
from 瞬獄NaNaさん
「真のゲーマー」をめざす，へっぽこゲーマー（女）が作る個人的な趣味のページ。みなさんとの「出会い」を大切にしています。掲示板やチャットもあります。ぜひ一度（といわず何度でも？）遊びに来てくださいな。
相互リンクしてくださるかたも大募集！

▲CGイラスト・ギャラリーでは，タイトル・ページで使用されたCGを見ることができる



▲ページ内コーナー『Gamersのーと』。女性ゲーマーの苦悩がつづられています。求む同志！




▲瞬獄NaNaさんのゲーム履歴。キミの初体験ゲームはなにかな？

●僕のホームページを見て！●

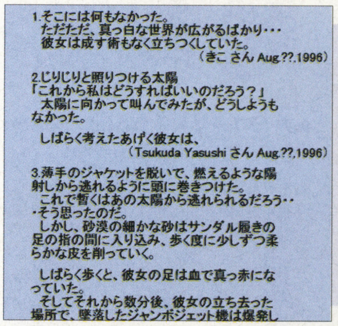
滋賀県大津市　すぎ さん（16歳）制作

SOFT homepage

http://www.biwa.or.jp/~yuki-s/

すぎさんのホームページは，ベーマガのホームページ開設記事をもとにしたHTML修得コーナーや，メール・フレンド募集コーナーなど，インターネット初心者を対象とした内容が多いのが特徴です。

その中でも，ある人が書いた小説の続きを別の人が書いて，さらにその続きを別の人が書く“リレー小説”がお勧めです。最初は重厚なストーリーだったのに，突然ギャグ調になったりと，そのギャップがおもしろいですよ。


1.そこには何もなかった。
ただただ、真っ白な世界が広がるばかり・・・
彼女は成す術もなく立ちつくしていた。
（きこ さん Aug.??,1996）

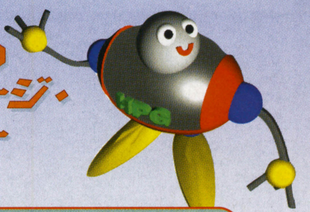
2.じりじりと照りつける太陽
「これから私はどうすればいいのだろう？」
太陽に向かって叫んでみたが、どうしようもなかった。

しばらく考えたあげく彼女は、
（Tsukuda Yasushi さん Aug.??,1996）

3.薄手のジャケットを脱いで、燃えるような陽射しから逃れるように頭に巻きつけた。
これで暫くはあの太陽から逃れられるだろう・・・そう思ったのだ。
しかし、砂漠の細かな砂はサンダル履きの足の指の間に入り込み、歩く度に少しずつ柔らかな皮を削っていく。

しばらく歩くと、彼女の足は血で真っ赤になっていた。
そしてそれから数分後、彼女の立ち去った場所で、墜落したジャンボジェット機は爆発し

from すぎさん
リレー小説，登録ありのリンク集，メール・フレンド募集など，とにかくいろいろやっているページです。リレー小説などは遊び感覚で参加できるので，文章を書くのが好きな人もそうでない人も楽しめると思います。HTML作成のページ内容は，ベーマガを参考にしています。とにかく一度見に来てください！



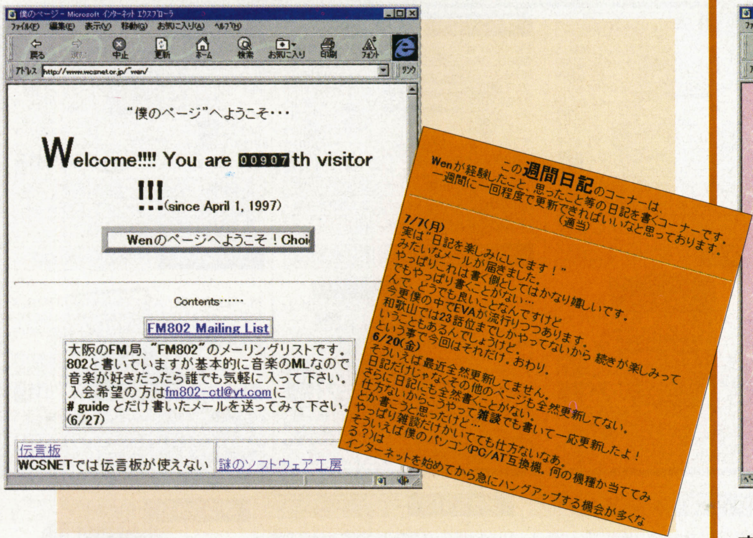
BM読者のホームページ・ギャラリー

●僕のホームページを見て！●

和歌山県和歌山市　Wenさん（15歳）制作

僕のページ

http://www.wcsnet.or.jp/~wen/



大阪のFMラジオ局『FM802』のメーリング・リスト・サービスを行なっています。メーリング・リストとは，参加者が送信したメールを，加入者全員に一括転送するサービス。同じ趣味の人同士で情報交換をするのに便利です。FM802を聴いている地元に人は，ぜひ参加しましょう。

ちょっと内容がさみしい感じがしますが，これから充実していくと思います。企画を提案すれば，希望のコーナーを新設してくれるかもしれませんよ！

from　Wenさん

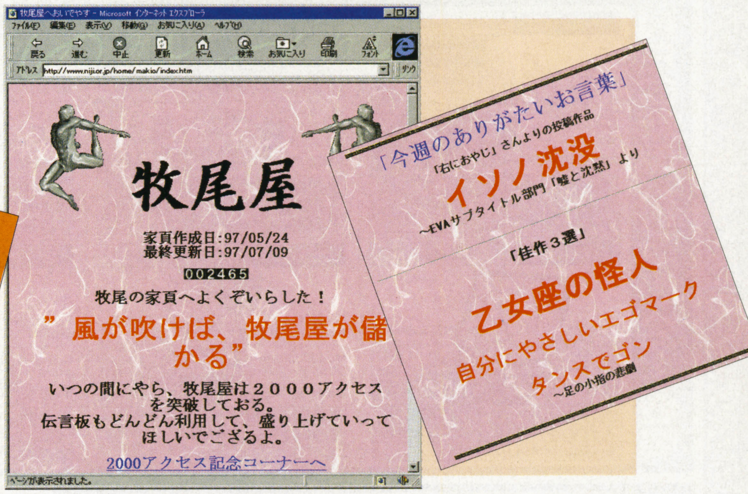
やっと人に見せられるレベルになったので，応募しました。見せられるレベルといっても，そこらのホームページとくらべたら貧弱かもしれませんが。さりげなくなにげなくそれとなくあなたのお越しをお待ちしています。たぶん。音楽チックなメーリング・リストなんかもあります。音楽が好きな人は参加してやってください。

●僕のホームページを見て！●

香川県高松市　MAKIOさん（23歳）制作

牧尾屋

http://www.niji.or.jp/home/makio/index.htm



トップページの人物ポーズからして，ホームページの内容を予感させます。予想どおり，ギャグ＆パロディを中心とした内容がいっぱい。読めば思わず吹きだしてしまうことは確実です。

そうかと思えば，TVアニメのキャラクターをモチーフにした美しいCGや，ちょっとセンチなオリジナル小説を用意するなど，ギャグ方面以外の内容も充実。一つのホームページで何粒も楽しみたいという人にお勧めです。

from　MAKIOさん

ほぼ99%自前のネタで構成されているにもかかわらず，バラエティ豊かな内容が特徴です。スキャナを使わずマウスのみ（これ重要）で描かれた美麗CG群。感動保証の自作小説，シュールなマッチョ兄貴で送る「本日のあにき」，強烈な書き初め，脱力感あふれるダジャレなど，どれもあなたを飽きさせない自信があります。超絶連載「激顔仮面モアイマン」を読んだ日には，あなたはもう牧尾屋から離れられないでしょう…（笑）。

▶こんなホームページもおもしろいぞ！

タイトル	制作者	URL	内容紹介
幕張自然自然植物園	Ohsawaさん（25歳）	http://www.power.co.jp/tm/fmea/	季節の植物をインターネットで楽します。特定の花を特集するコーナーは必見！
山田雄一ホームページ	山田 雄一さん（20歳）	http://www.ccmc.ac.jp/~gm1630/	内容を全面的にリニューアル。掲示板も用意され，ますます楽しくなりました。
ALL ABOUT マイコンBASIC Magazine	本名吉野さん（18歳）	http://www.teleweb.or.jp/use1/yoshino/aabasic/index.htm	以前「本名吉野のホームページ」として紹介しました。内容一新，URL変更で，ますますベーマガ・フリーク向けの内容になっています。
コンピューター専門病院 PC-Hospital	中井 大さん（18歳）	http://www.justnet.or.jp/home/nakaihiroshi/WELCOME.HTM	ハード，ソフトに関わらずパソコンに関する質問に答えてくれます。質問内容も増えてさらに充実しています。
80年代ゲーマーのためのページ	御旅屋 喜久さん（30歳）	http://www.nsknet.or.jp/~otayan/	タイトルのとおり，80年代のアーケード・ゲームを紹介しています。リメイクで過去の作品を体験した人にお勧めです。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という情報でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先

〠141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先

bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目

①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

パソコン専門店 ウェーブ・アイ

激安 秋葉原価格!!

しかも充実のサポート体制!!

お申し込みは今すぐ 通話料無料のフリーダイヤルで

※NECバリュースター、ノート(エール)、ラヴィ(Ls、Nwシリーズ)は一太郎モデルです。WORD97モデルに変更の場合は3,500円アップとなります。

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC新型バリュースター登場

プラン900 98 Value Star

PC-9821V166/S5C2(MMX166、32MB、2GBHD、336モデム、15″CRT、20xCD) ……318,000円
BJC-240J(CANON、カラーBJプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計360,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×24回	ボーナス20,000円×4回
4,000円 ×36回	ボーナス23,000円×6回
6,100円 ×48回	ボーナスなし

プラン901 98 Value Star

PC-9821V200/S5C2(MMX200、32MB、2GBHD、336モデム、15″CRT、20xCD) ……358,000円
MJ-830CS(EPSON、カラーインクジェットプリンタ) ……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計405,000円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×24回	ボーナス22,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
7,300円 ×48回	ボーナスなし

プラン902 98 Value Star

PC-9821V200/SZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD) ……338,000円
CPD-17SF9(SONY、17″トリニトロンディスプレイ) …99,800円
MJ-830CS(EPSON、カラーインクジェットプリンタ) ……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計484,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン903 98 Value Star

PC-9821V200/MZC2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD) ……358,000円
RD-17GXII Clear(三菱ダイヤモンドトロン17″ディスプレイ) ……128,000円
PM-700C(EPSON、カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計548,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス22,000円×8回
8,000円 ×60回	ボーナスなし

プラン904 98 Value Star

PC-9821V200/M7H2(MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、CD-R、デジタルビデオカメラ、17″クロマクリアCRT) ……498,000円
PM-700C(EPSON、カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円 ×60回	ボーナスなし

プラン906 PC-9821Ls13/D10C2

PC-9821Ls13/D10C2(P133、32MB、1GBHD、11xCD、336モデム、12.1″DSTN) ……398,000円
MJ-830CS(カラーインクジェットプリンタ) 44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計445,000円の品→ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス18,000円×6回
3,900円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
6,400円 ×60回	ボーナスなし

プラン907 PC-9821Ls150/S14C2

PC-9821Ls150/S14C2(MMX150、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1″TFT) ……530,000円
MJ-830CS(カラーインクジェットプリンタ) 44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計577,000円の品→ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス22,000円×8回
7,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン908 PC-9821Nw133/D14C

PC-9821Nw133/D14C(MMX133、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1″DSTN) ……408,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) …54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計465,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
4,000円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
6,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン909 PC-9821Nw150/S20C

PC-9821Nw150/S20C(MMX150、32MB、2GBHD、16xCD、336モデム、12.1″TFT) ……520,000円
PM-700C(カラーフォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
6,000円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン910 PC-9821Nr-166/X30F

PC-9821Nr166/X30F(MMX166、32MB、3GBHD、13.3″TFT、33.6FAXモデム、11xCD) ……760,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計822,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス27,000円×8回
6,900円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
9,700円 ×72回	ボーナスなし

パナソニック

プラン923 Let's note

Let's note(MMX150、32MB、1.6GBHD、10.4″TFT)
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) …54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン917 CF-233PD

CF-233PD(MMX233、32MB、4.3GBHD、8xCD、PD、336モデム) ……498,000円
TX-D17P53J(パナフラット) ……108,000円
MJ-830CS……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計653,000円の品→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
5,500円 ×60回	ボーナス28,000円×10回
8,800円 ×72回	ボーナスなし

98セレブ

プラン918 PC-9821C200/CmodelS1

PC-9821C200/CmodelS1(MMX200、32MB、3GBHD、TV、キャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ+アンプ内蔵スピーカセット) ……498,000円
PC-SW700(BK)(スーパーウーファ・システム) ……15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円の品→ 特価308,000円

9,900円 ×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
8,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン919 PC-9821C233/V

PC-9821C233/V(MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TV、キャプチャ、336モデム ……498,000円
PC-DH32W1(32インチBSワイドディスプレイTV) 380,000円
PC-SW700(BK)(スーパーウーファ・システム) 15,000円
PC-TS32W(TVスタンド) ……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円の品→ ウェーブ・アイ特価

10,900円 ×48回	ボーナス40,000円×8回
8,800円 ×60回	ボーナス35,000円×10回
12,600円 ×72回	ボーナスなし

プラン941 98FINE

PC-9821F200/X20(MMX200、32MB、2GBHD、14.1″TFT、16xCD) ……620,000円
定価合計620,000円の品→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
9,200円 ×60回	ボーナスなし

IBM アプティバ

プラン911 Aptiva T8B

Aptiva T8B(MMX166、32MB、3.1GBHD、16xCD、336モデム、15″CRT)
MJ-830CS(カラーインクジェットプリンタ) 44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス26,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス29,000円×6回
7,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン912 Aptiva T9E

Aptiva T9E(MMX200、32MB、4.2GBHD、16xCD、336モデム、17″CRT)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
8,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン913 Aptiva TAE

Aptiva TAE(MMX233、32MB、4.2GBHD、336モデム、17″CRT)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
マウスパッド……プレゼント
OAタップ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
9,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン914 Aptiva B86

Aptiva B86(MMX166、32MB、3.2GB、16xCD、15″CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-830CS(カラーインクジェットプリンタ) 44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン915 Aptiva B97

Aptiva B97(MMX200、32MB、4.2GB、16xCD、17″CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
6,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
8,200円 ×60回	ボーナスなし

東芝

プラン940 INFINIA7160J2

PV1019JA(MMX166、32MB、2.5GB、17″CRT、TV)
BJC-420J(キヤノンカラーBJプリンタ) …59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス25,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
7,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン921 INFINIA

PV1021JB(MMXP233、32MB、3GBHD、17″CRT、TV、DVD)
PM-700C(カラーフォトマッハプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス30,000円×6回
6,800円 ×48回	ボーナス29,000円×8回
9,700円 ×60回	ボーナスなし

リブレット

プラン905 Libletto60CTA/810

PA1252JA(P100、16MB、6.1型 TFT、810MBHD、WORD/EXCEL) ……258,000円
16MB増設メモリ
ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×24回	ボーナス19,000円×4回
4,000円 ×36回	ボーナス18,000円×6回
5,500円 ×48回	ボーナスなし

サテライト

プラン922 サテライト220

PA1240S9(P133、16MB、1.4GB、12.1″DSTN液晶、SVGA表示) 288,000円
16MB増設メモリ
PA2610UJ(内蔵CD-ROM) 40,000円
ウェーブ・アイ特価

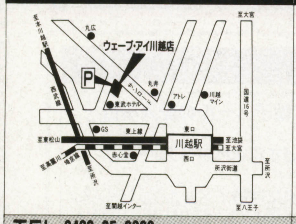
7,900円 ×24回	ボーナス16,000円×4回
3,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン942 Satellite Pro460CDT

SatellitePro460CDT(MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1″TFT、10xCD、336モデム、WORD/EXCEL) ……558,000円
BCJ-455J(A3対応カラーBJプリンタ) ……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計640,800円の品→ ウェーブ・アイ特価

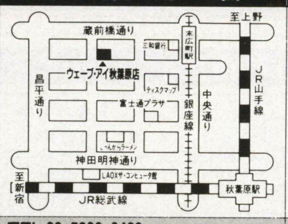
7,900円 ×48回	ボーナス22,000円×8回
5,500円 ×60回	ボーナス25,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナスなし

川越店



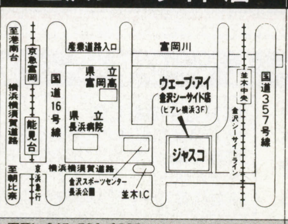
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店



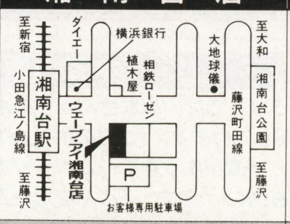
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店



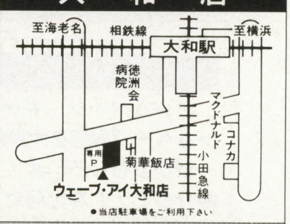
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ヒアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み
お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!!

(サポート受付時間AM11:00〜12:00、PM1:00〜8:00)
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種 富士通:デスクパワー、ビブロ IBM:アプティバ、Think Pad NEC:Value Star、Canbe、98mate、98note 東芝 ブレッツァ、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。
(WDS会員は特別割引あり)
※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2〜3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
(保証は、メーカー保証規約に従います)
掛金はお電話にてお問い合わせ下さい

SONY バイオ VAIO
ウェーブ・アイ各店にて
好評販売中!!

ホームページ開設
http://www.waveeye.co.jp/
毎日更新、最新情報をお届け!
お見積り・ご注文もOK!
価格情報:ショップ案内
サポート案内:求人情報　などなど

プランにない商品も
お気軽にお問い合わせ下さい。
●受付時間/午前10:00〜夜8:00まで
※富士通FMV表示プランは、一太郎8モデルです。
WORD97モデルに変更の場合は3,500円アップとなります。

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**
★プランの組替自由!単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通FMV 冬のボーナス一括払い 金利・手数料 0 キャンペーン!

※期間/'97.7.5〜'97.8.31にお申し込みいただいた場合。

富士通 新型

プラン924 DESKPOWER SIII165
FMVS31651(MMX166、32MB、2.6GBHD、336FAXモデム、15″CRT) ……313,000円
MJ-830CS(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……44,000円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス21,000円×4回
4,900円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
6,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン925 DESKPOWER SIII167
FMVS31671(MMX166、32MB、2.6GBHD、336FAXモデム、17″CRT) ……358,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

10,000円 ×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
7,800円 ×48回	ボーナスなし

プラン926 DESKPOWER SIII20
FMVS3201(MMX200、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17″CRT) ……398,000円
BJC-420J(高品位カラーBJプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
3,900円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
6,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン927 DESKPOWER SIII23
FMVS3231(P II233、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17″CRT、CD-R) ……523,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
6,800円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
9,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン928 DESKPOWER TIII20
FMVT3201(MMX200、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17″CRT) ……448,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
4,900円 ×48回	ボーナス28,000円×8回
7,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン929 DESKPOWER TIII23
FMVT3231(P II233、32MB、3.2GBHD、336FAXモデム、17″CRT) ……598,000円
PM-700C(高品位カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×48回	ボーナス21,000円×8回
6,000円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
9,000円 ×72回	ボーナスなし

プラン930 BIBLO NU13
FMVNU131(P133、32MB、1.3GBHD、336FAXモデム、11.3″TFT) ……398,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス21,000円×8回
7,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン931 BIBLO NU15
FMVNU151(MMX150、32MB、1.6GBHD、336FAXモデム、12.1″TFT) ……498,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス21,000円×8回
8,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン932 BIBLO NP13
FMVNP131(MMX133、32MB、1.6GBHD、336FAXモデム、12.1″TFT) ……488,000円
BJC-420J(高品位カラーBJプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円 ×60回	ボーナスなし

プラン933 BIBLO NC13D
FMVNC13D(P133、16MB、1GBHD、336FAXモデム、7.2″DSTN、アプリなし) ……248,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングバッグ ……プレゼント
入門ビデオ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×24回	ボーナス16,000円×4回
3,000円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
5,700円 ×48回	ボーナスなし

IBM シンクパッド

プラン934 ThinkPad315D-7KJ
ThinkPad315D-7KJ(P-133、32MB、1.08GBHD、10xCD、11.3″TFT、336モデム)
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) …54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,100円 ×36回	ボーナス18,000円×6回
7,000円 ×48回	ボーナス15,000円×8回
7,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン935 ThinkPad385D-3ZJ
ThinkPad385D-3ZJ(MMX150、32MB、2.1GBHD、8xCD、12.1″TFT、336モデム)
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×48回	ボーナス18,000円×8回
8,200円 ×60回	ボーナス15,000円×10回
7,600円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

プラン936 ThinkPad535E-36J
ThinkPad535E-36J(MMX150、16MB、1.6GBHD、10.4″TFT)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,200円 ×48回	ボーナス18,000円×8回
6,000円 ×60回	ボーナス15,000円×10回
5,700円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

全国配送OK　指定日配達OK
代金引換配達OK　プラン組替自由
クレジット最長84回まで　お見積り無料

●お見積りは
TEL0466-44-0488 FAX0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp
●ご注文は
フリーダイヤル0120-009898 FAX0466-44-0099
HomePage http://www.waveeye.co.jp/

アウトレット 商品です 放出品

富士通 FMVS2071	198,000円	富士通 FMVS2201	259,000円	エプソン VT-516SX	128,000円
富士通 FMVS2151	158,000円	富士通 FMV-5DSX5	99,800円	SHARP MN-5200Z	288,000円
富士通 FMVS16T51	179,000円	NEC PC-9821Ct16F/A	187,000円	Panasonic AL-N1T515J5	259,000円
富士通 FMVS21654	189,800円	NEC PC-9821V7/S7KA	89,800円	Panasonic CF-100A(展示処分)	129,800円
富士通 FMVS16P51	199,000円	NEC PC-9821Nr13/D10B	229,800円	Panasonic CF-200PDX(展示処分)	278,000円
富士通 FMVS22051	218,000円	NEC PC-9821Nr15/S10	268,000円	SOTEC Bird100	198,000円
富士通 FMVS16P52	189,800円	IBM Aptiva J52	178,000円		
富士通 FMV53NP5S1	298,000円	IBM Aptiva H75	238,000円		
富士通 FMVS21674	239,000円	IBM Aptiva515	69,800円		
		東芝 ポーテジェ660	298,000円		

展示処分品も多数有り
お問合せ下さい

毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

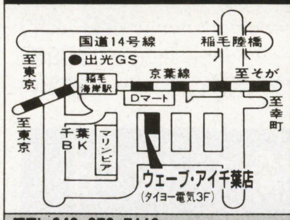
252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

◆振込口座
横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名義
株式会社ウェーブ・アイ

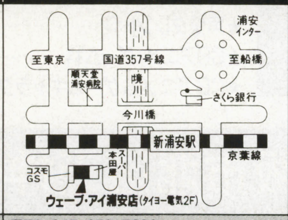
WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

千葉店



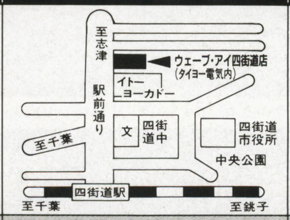
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



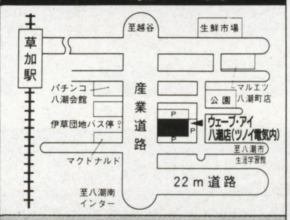
TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

四街道店



TEL.043-421-6606 四街道市大日431-6

八潮店



TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●商品出荷後の交換、キャンセル
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの
初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 [東京校・横浜校・大宮校]

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

平成9年度 東京校 ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース/5月・6月生受付中!

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中!

情報処理ゲーム科 ——— ☎03-5350-2405

★インターネット・ホームページクリエイター科……(全日2年)
★情報処理・ゲーム科……(全日2年)
★情報処理・CG検定科……(全日2年)
★情報処理・キャラクターデザイン科……(全日2年)
★情報処理検定資格科……(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ)—☎03-5350-2422

★アニメーター科……(全日1・2年)
★声優タレント科……(全日1・2年)
★CGアニメ・ゲーム科……(全日2年)
★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科……(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

特　集

ディアブロが熱い！ いまだからインターネット

ネットワーク・ゲームに強くなろう!!

最近は，インターネットを楽しむためにパソコンを購入する人も増えてきています。世界中のホームページを見たり，買いものをしたり，友達と電子メールのやりとりをするのは，とても楽しいものです。まだインターネットを体験していない人は，この夏休みにぜひチャレンジしてみてください。今回の特集では，これからインターネットをはじめる人にもピッタリの記事を用意していますよ。

また，通信の新しい活用法として，ネットワーク・ゲームが注目を集めています。せっかく通信ができる環境にあるのに，インターネットにしか利用しないなんてもったいないかぎりです。この記事を読んで，ネットワーク・ゲームの魅力を満喫してください。

パソコンを通信やネットワークに活用して，新しいコミュニケーションの楽しさを体験しましょう。あなたの世界が広がることまちがいなしです！

特集

ネットワーク新世紀到来！

インターネットはココがおもしろい！

世の中はまさにインターネット一色。会社や学校でも，インターネットに接続されたパソコンが設置されるようになり，インターネット人口はもはや想像できないほど多くなってきています。

テスト稼働中のベーマガ・ホームページのアクセス件数も，20,000件に達しようとしています。学校や職場からという人もいますが，自宅からアクセスしてくる人もかなり増えています。そこで，インターネット未経験者のみなさんに，ちょっとだけそのおもしろさをお伝えすることにしましょう。

インターネットの醍醐味はやっぱりホームページ！

インターネット最大の楽しみといえば，やはりホームページを見ることにあると思います。ホームページとは，企業や個人，大学や研究施設などが，第三者でも手軽に自分たちのデータにアクセスできるように作ったもので，ホームページ間で自由に移動できるのが特徴です（**写真1**）。その内容は非常に多彩。企業のホームページでも，会社情報だけでなくユニークな情報を提供している場合もあり，バラエティに富んでいます。

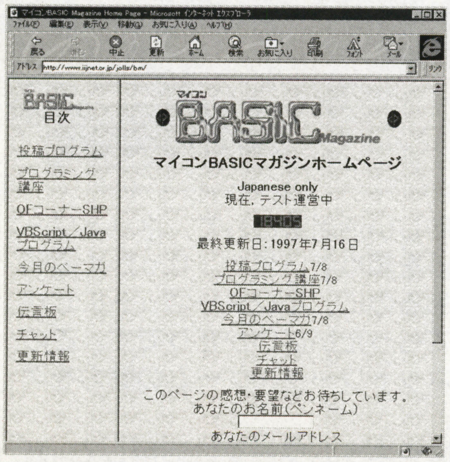
とくにおもしろいのが，個人で作成，運営しているホームページ。趣味や好きなことをテーマにしている場合が多いので，同じ趣味の人には大切な情報発信源といえるでしょう。最近では，見ている人がコメントを書き込める“伝言板”や，ホームページ上で複数の人たちと会話（筆談？）を楽しめる“チャット”を取り入れるなど，読み手が参加できるホームページが人気を集めています（**写真2**）。同じ趣味の人を探すのに使うもよし，情報交換に役立ててもいいでしょう。

見たいホームページを一発検索

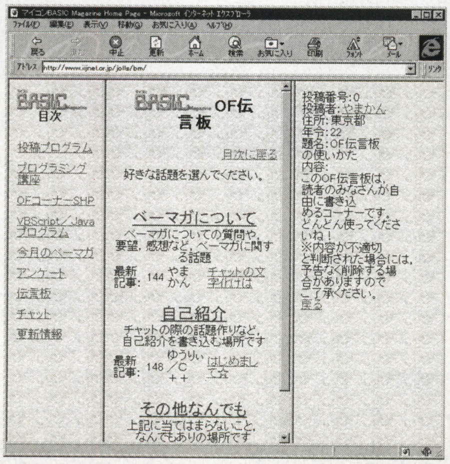
見たいホームページ探しに役に立つのが，サーチ・エンジンと呼ばれる検索ページです。最も有名なのが，“Yahoo!（ヤフー）JAPAN”(http://www.yahoo.co.jp/)。「ホームページめぐりはYahoo!からはじまる」といわれるほど，有名な検索ホームページです（**写真3**）。自分の探している情報のキーワードを入力するだけで，関連のホームページを次々に表示してくれます。海外のホームページを探したいときは，アメリカ版の本家“Yahoo!”(http://www.yahoo.com/)で探すと効果的です。

目的のホームページを見つけたら，そこからリンクを利用して別のホームページに移動するとよいでしょう。たいてい，同じテーマを扱ったホームページへのリンクが用意されているので，いちいち検索する手間が省けます。“ネット・サーフィン”と呼ばれているこの一連のアクションは，まさにインターネットの醍醐味といえます（**第1図**）。

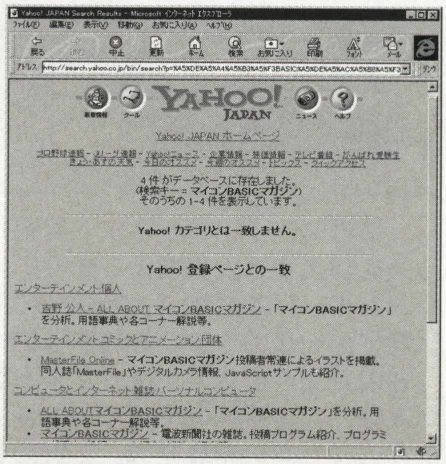
パソコン通信やインターネット上で公開されているプログラムやCGには，作者のホームページURLが書かれている場合



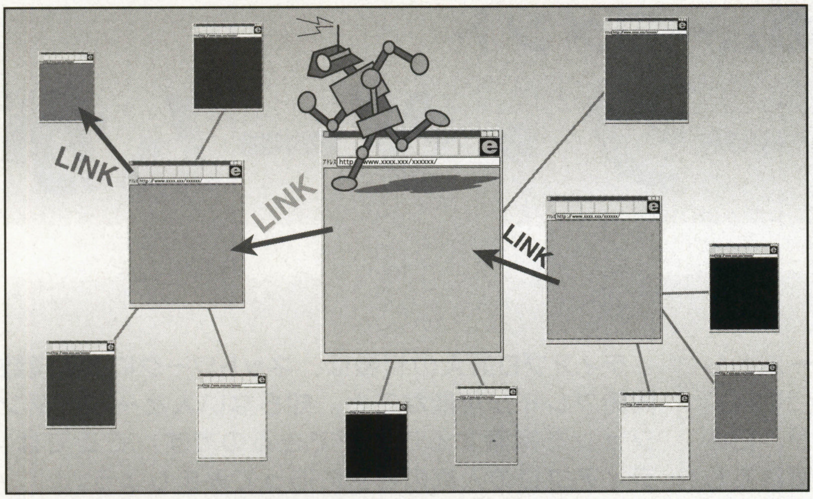
《**写真1**》企業や個人など多くの組織，人々がホームページを公開している。写真は本誌ベーマガのホームページ



《**写真2**》ホームページは，読み手同士の情報交換の場にもなっている。写真はベーマガ・ホームページの伝言板



《**写真3**》“Yahoo!JAPAN”のページ。キーワードを入力すれば，タイトルや紹介文にそのキーワードを使ったホームページが検索される



《第1図》ホームページには，制作者が用意したリンクがある。これを利用すれば，つぎからつぎへとホームページを移動することができるぞ

《写真4》日本IBMの『ホームページ・ビルダーV2.0』(価格14,800円)。ワープロ感覚でホームページを作成できる

があります。どんな人が作ったのか，他にどんな作品があるか知りたくなったら，アクセスしてみるのもいいですね。

HTML，作成ツールで自分のホームページを開設しよう!

プロバイダによっては，自分でホームページを開設することも可能です。ホームページはHTMLという言語で作成します。プログラムは難しくてダメという人には，HTMLにくわしくなくてもホームページを作成できる便利な作成ツールがお勧めです(写真4)。ホームページの素材(背景など)もインターネットで入手できたり，パソコン・ショップで販売されているので，絵が描けなかったり，デザインが苦手という人も安心です。

公開したホームページは世界中の人が見ることができます。しかし英語ならともかく，日本語で書かれたページでは，日本人以外には読むことはできないでしょう。そういった人向けの注釈として「Sorry,This page is Japanese only」といった記載はしておきましょう。

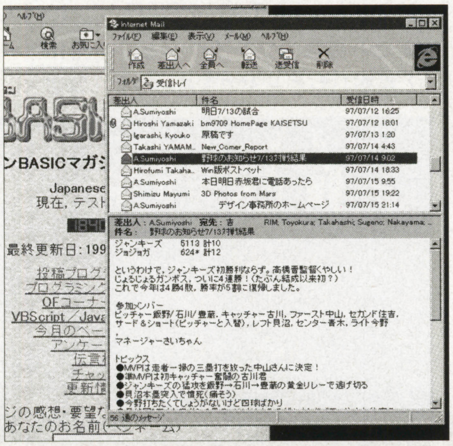
電子メールでコミュニケーションも楽しく

つぎに，ホームページとならんでインターネットの主な利用目的とされる，電子メールについて紹介したいと思います。

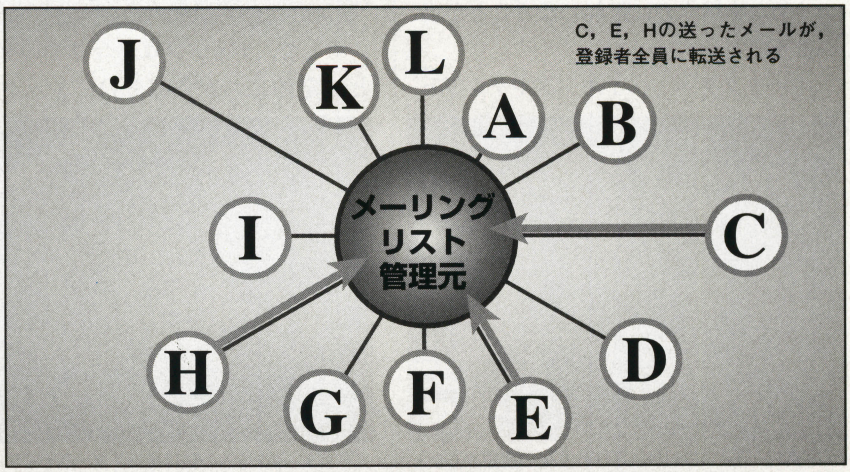
電子メールとは，パソコンでやりとりする手紙のようなもの。手軽に書き直しができるうえ，相手に届くのも速いので，従来の手紙よりとっても便利。以前のパソコン通信では，メールはそのネットワーク内でしかやりとりできなかったので，ちょっと不都合な面もありました。しかしインターネットでは，メール・アドレスさえわかれば，どの国の人でもメールを送ることができるのです。ですから，ちがうプロバイダを利用している人同士でも，メールを交換することが可能です。

このメール・システムの利用方法の一つに，メーリング・リストがあります。メーリング・リストは，登録した人たちの間で，関連した情報をメールでやり取りするというもの。登録者は，みんなに伝えたいことをリスト管理者にメールで送信します。そうすると，自動的に登録されているメンバー全員に送られるというしくみです(第2図)。

共通の趣味や特定の分野に精通した人たちが，効率的に情報交換を行なうために利用しています。個人で運営しているメーリング・リストもあるので，自分の趣味を扱ったメーリング・リストがないか探してみるといいでしょう。



《写真5》電子メールは，ちょっとした連絡事項のやりとりに最適。仕事や勉強はもちろん，遊びの約束などに利用しよう



《第2図》メーリング・リストに登録すれば，同じ趣味を持った人同士で情報交換ができる。いろいろと役立てよう

ネットワーク注目のムーブメント

今ネットワーク・ゲームがアツイ！

海外のパソコン用ロールプレイング・ゲームとして，今人気と話題を独占しているのが『ディアブロ』というゲームです。英語版のみの販売ですが，日本語マニュアルが付属しているので大丈夫。慣れてしまえば，十分に楽しむことができます。

ディアブロ最大の特徴は，ネットワークによる複数同時プレイが可能なこと。知らない人と一緒にダンジョンを探索することができるのです。ここでは，ディアブロの人気の秘密に迫ってみましょう。

ダンジョン探索が楽しいディアブロ

海外のロールプレイング・ゲームといえば，“ウィザードリィ”や“ウルティマ”といった名作が思い浮かびますが，今話題の作品はなんといっても『ディアブロ』。本誌をはじめ，多くの雑誌で紹介されているので，目にした人も多いことでしょう（**写真1**）。なぜここまで人気がでたのでしょうか。

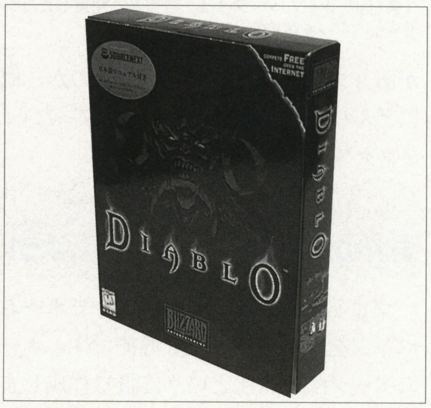
ディアブロは，街のそこかしこにあるダンジョンを探索してそこに巣くうボスを倒し，最終的に“ディアブロ”と呼ばれるモンスターを倒すのが目的のロールプレイング・ゲーム。しかしそんなストーリーはプレイヤーにとってあってないようなもの。プレイヤーはそんな目的よりも，自由にダンジョンを探索し，そこに眠るアイテムを探すのに躍起になることが多いようです。

動作環境
- 対応基本ソフト：Windows95／WindowsNT4.0
- CPU：Pentium-60MHz以上
- メモリ：8MB以上
- CD-ROMドライブ：倍速以上
- グラフィック：640×480ドット，256色以上表示可能であること
- サウンド：DirectX3.0対応のサウンド・カード

キャラクター・メイキングやダンジョンにおける敵との戦い，アイテムを集めながら与えられた難問をクリアするなど，ゲームとしてはオーソドックスなシステム。マウス一つでキャラクターを操作できるので，すぐにゲームを楽しめると思います。英語版のみの販売ですが，日本語マニュアルが付属しているので問題はないでしょう。

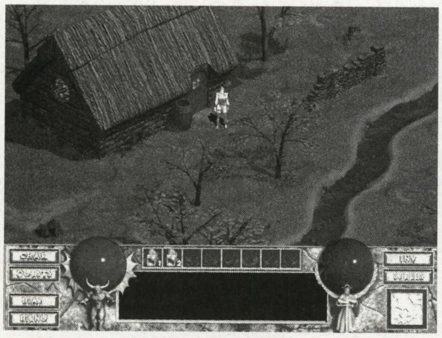
ネットワーク・プレイで新しい興奮！

そして，ディアブロが今までのゲームと決定的にちがう部分は，ネットワーク・プレイに対応しているということです。

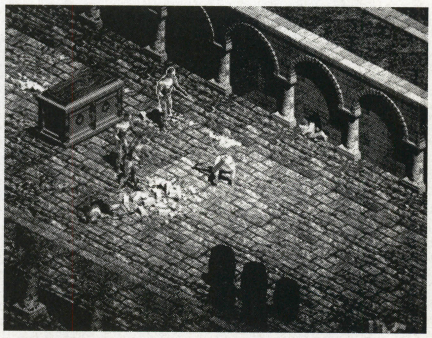


《**写真1**》ディアブロのパッケージ。ショップによって価格がちがうので購入には注意しよう

ディアブロには，ゲームモードとして「SINGLE PLAYER」，「MULTI PLAYER」と二つのモードが用意されています（**写真4**）。「SINGLE PLAYER」では，これまでのゲーム同様1人でプレイできますが，「MULTI PLAYER」では，インターネットやLANを利用して，1～4人までの複数のプレイヤーと，一緒にゲームを楽しむことができるのです（**写真5**）。



《**写真2**》ディアブロは，さびれた街の宿屋からゲームがスタートする。まずは操作に慣れよう

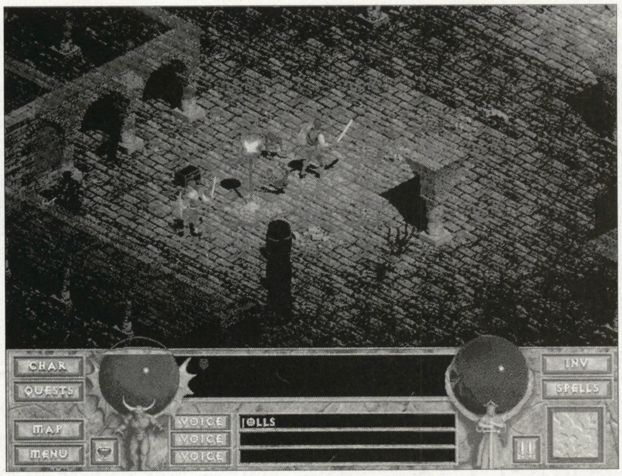


《**写真3**》ダンジョンにはモンスターやアイテムがいっぱい。レベルアップしながらダンジョンのボスをめざそう

《**写真4**》ゲームモード選択で「MULTI PLAYER」を選択すると，ネットワークを介した複数同時プレイが可能になる

ディアブロの魅力は，このネットワークを利用した複数同時プレイにあるといってもいいでしょう。インターネット環境にある人，または導入できる環境にある人なら，ぜひとも「MULTI PLAYER」にチャレンジしてみることをお勧めします。

ネットワーク・プレイを楽しむには，「Battle.net」(http://www.battle.net/)というホームページにアクセスするだけでOK。ここでは，世界中のディアブロ・プレイヤーがアクセスしており，一緒に探索に出発してくれる仲間を探しています。日本人もたくさんいるので，英語がわからない人は日本人を探すといいでしょう。強いプレイヤーと組めば，強力な装備をもらったり，力を合わせて強敵を倒すこともできるうえ，最大の楽しみであるアイテム集めも進められると思います。ゲーム中は，プレイヤー同士で会話もできるので，進行についての相談も可能。友達と冒険するのはもちろん，知らない人と組んで，冒険を楽しむのもおもしろそうですね。



《写真5》複数のプレイヤーが，同じ舞台で同時にプレイできる。ぜひ一度体験してほしい

仲間プレイヤーが敵になることも？

仲間になったといっても，人間が操作している以上，それぞれのキャラは独立した意志を持っています。突然仲間を襲ったり，裏切ることも考えられるでしょう。プレイヤーの中には，キャラクターを襲うのを専門にしている人(PK:Party(パーティ) Killer(キラー))もいるので注意しなければなりません。こうしたプレイヤー同士の駆け引きが楽しめるのも，ディアブロの魅力の一つなのです。

すでにディアブロを楽しんでいる人に言わせれば，ディアブロのためだけにプロバイダに加入する価値があるほどのおもしろさとか。ディアブロ以外にも，ネット対戦ゲームはあるので，けっして高い投資ではないでしょう。ネットワーク・ライフを楽しむきっかけとしても，ぜひ一度体験してみてください。きっと新しい楽しさを発見できると思います。

ゲームマシンでネットワーク対戦

セガサターンでキミもデカスリートになれる！

■問い合わせ先
株式会社セガ・エンタープライゼス
バーチャコロシアム事務局
☎03-5736-6078

NET
SEGASATURN NETWORKS

セガではこの夏，バーチャコロシアム第3弾として，『デカスリート FOR SEGANET』をフィーチャーした一大イベント「スーパーネット陸上」を開催します。

8月15日から8月24日までのあいだ，『デカスリート FOR SEGANET』でネットワーク対戦をして，その勝ち数の多さで予選通過者上位64名を決定。予選通過者は8月31日(日)に本選を行ない，そこで勝ち残った4名が，9月7日(日)に決勝戦に進みます。決勝戦会場は，"東京ゲームショウ'97秋"のセガブース特設ステージ。

見事1位になった人には，金メダルならぬ"金サターン(！)＆金サターンモデム(!!)"をプレゼント。2位，3位の人にも，それぞれ銀，銅のサターン＆モデムが贈られる予定です。

対象ソフトとなる『デカスリート FOR SEGANET』は，8月8日から行なわれる"XBAND一周年記念キャンペーン"中にセガサターンモデム(価格14,800円)を購入すれば，その場で入手可能。すでにセガサターンモデムを持っている人でも，通信販売でソフトを手に入れることができます。

暑い夏を熱くするこのイベントで，ネットワーク対戦のおもしろさを体験しましょう。

すべてはここからはじまる！

プロバイダ選びのポイント

インターネットを楽しんでみたいけど，どこのプロバイダと契約すればよいのかわからないという話をよく聞きます。

プロバイダとは，自宅のパソコンをインターネットに接続してくれる，中継場所のような存在。全国規模から地方だけの運営など，プロバイダは非常にたくさん存在しています。接続方法，料金形態もプロバイダによってさまざま。そこで，代表的なプロバイダをピックアップして，その特徴をチェックしてみることにしましょう。

電話料金を節約する方法を考えよう！

インターネットに接続するには，プロバイダへの接続料金の他に，電話の使用料金を払わなければなりません。電話料金を抑えるには，自宅の近くにアクセス・ポイントがあるかチェックしましょう。これは，単純に市内電話のほうが安く済むことと同じです。市内にアクセス・ポイントを設置しているプロバイダがあれば，そこを第一候補にしましょう。

自分が住んでいる地域にアクセス・ポイントがなくても，NTTの料金割引サービス「テレホーダイ」を利用すれば，通話料金を安くすることができます。テレホーダイは，自分が住んでる区域と，その隣接する区域の特定の電話番号（二つまで）に対して，深夜11時から翌朝8時まで，電話をいくらかけても毎月定額の料金ですむようになるサービスです。まるで，通信を楽しむパソコン・ユーザーのためにあるようなサービスなので，これを活用しない手はありません（第1表）。

ただ，テレホーダイや他の電話料金割引サービスの影響で，夜10時頃から深夜2時くらいまでは，どのプロバイダでも回線は混雑気味になっており，データ転送が遅くなっています。早朝や昼間はアクセスする人が少ないようなので，学校に行くまえに早起きして，早朝にアクセスすれば，夜よりも快適にインターネットを楽しめると思います。

「接続にかかる費用が安いのはいいけれど，データ転送が遅いのイヤだ」という人は，自分が契約しようと思っているプロバイダが，どのプロバイダと相互接続しているかチェックしましょう。プロバイダ同士の接続状況は，インターネットを快適に楽しむのに（データ転送が速いなど）意外と大きな影響を持っています。

気になる人は，プロバイダに問い合わせてみてください。

《第1表》NTTの主な料金割引サービス

サービス名	料金	サービス内容
テレホーダイ1800	1,800円／月	深夜の間（午後11時～翌朝8時）区域内のうち二つの電話番号への通話料金が定額になる
テレホーダイ3600	3,600円／月	深夜の間（午後11時～翌朝8時）隣接区域内の二つの電話番号への通話料金が定額になる
INSテレホーダイ市内プラン	2,400円／月	INS64に契約した人向け 内容はテレホーダイ1800と同じ
INSテレホーダイ隣接プラン	4,800円／月	INS64に契約した人向け 内容はテレホーダイ3600と同じ

※問い合わせ先 ☎116もしくは📠0120-000-116

料金は従量制と固定制がある

それでは，各プロバイダの基本料金／使用料金の徴収方法を見てみましょう。

料金体系として，接続したぶんだけ支払う従量制と，接続時間にかかわらず定額を支払う固定制の2とおりがあります。料金の支払いは，クレジット・カードによる振替や，銀行振込で納入するのが一般的です。

それでは，従量制，固定制の長所を考えてみましょう。

■ 従量制 ■

従量制のメリットは，接続した時間によって料金も加算もされるため，接続しなければそれだけお金がかからないことです。メールのやりとりに利用する程度な

▲NTT東京のホームページで，さまざまな割引サービスを見ることができる。組み合わせて通話料金を安くしよう（http://www1.ntt.co.jp/tbn/）

ら，従量制のほうが料金が安くなると思います。ただ，長時間接続するとそれだけ料金も高くなっていくので，長い時間接続する人には向いていません。

■ 固定制 ■

固定制の場合，いくら接続しても一定料金で済むという安心感があります。しかし，一度に払う料金が高額になる場合もあるので，一概によいともいえません。

また固定料金でも，1か月の利用時間が制限されている場合，利用時間を超えたぶんは，従量制と同じように料金が加算されていきます。固定制の場合は，自分が何時間接続したかスケジュール管理が大切になりそうです。

クレジット・カードが持てない人は，銀行振込や振替に対応しているプロバイダがいいでしょう。なかには，学生向けに格安でカードが持てるサービスをしているプロバイダもあります。この機会にカードを持ってみるのも，いいかもしれませんね。

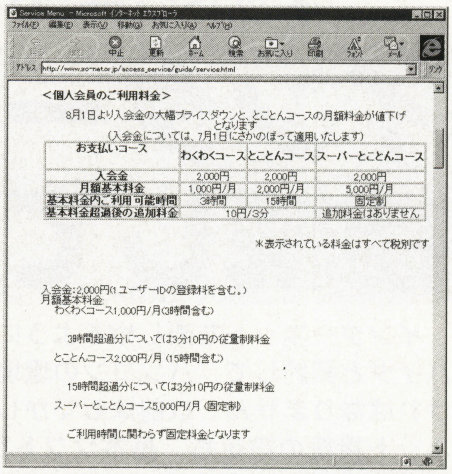
プロバイダの料金体系はさまざまなので，契約を考えているプロバイダのサービス・センターに電話などして，資料を送ってもらうとよいでしょう。

変わった料金体系のプロバイダもあるぞ

「課金がかかるのはイヤだ。電話料金だけで楽しみたい」という人には，“アスキー・インターネットフリーウェイ”というプロバイダがオススメです。このプロバイダでは，「Hotcafe（ホットカフェ）」というソフトに対応させることで，ディスプレイ上に強制的にメーカーなどの広告を表示しています。

これにより，メーカーから広告料金を徴収し，それをユーザーの接続料金に還元しているのです。こうすることで，プロバイダとしての運営費を，ユーザーからでなく広告をだすメーカーから集めているのです。メーカーのCMを放送して，視聴者から受信料を徴収しない民放のTV局と同じですね。

「とりあえずインターネットを試してみたい」，「ホームページだけでも見てみたい」という人には，もってこいのシステムです。月額200円でメール・アドレスも取得できるので，ホームページを開設する予定がなければ，ここでも十分かもしれませんね。



▲各プロバイダのホームページには，料金に関する説明をしたページもある。すでにインターネットを楽しんでいる友達にお願いして，見せてもらってもいいかも

《第2表》主なプロバイダの料金体系

プロバイダ名	ホームページURL	料金体系	アクセス・ポイント	その他	問い合わせ先
リムネット	http://www.rim.or.jp/	初期登録料5,000円 月額基本料金 1,800円／7.5時間 3,000円／24時間 時間超過分は10円／3分の従量制	札幌，東京，大阪，福岡はじめ19か所	学割制度あり	☎03-5489-5655 E-Mail：pr@rim.or.jp
So-Net	http://www.so-net.or.jp/	初期登録料2,000円 月額基本料金 1,000円／3時間 2,000円／15時間 時間超過分は10円／3分の従量制 5,000円／無制限	全国173か所	学割制度あり	☎03-3446-7555（東京） ☎06-577-4000（大阪） E-Mail：info@so-net.or.jp
BEKKOAME	http://www.bekkoame.or.jp/	初期料金30,000円 （入会金10,000円 登録料10,000円年会費10,000円） 年度更新料10,000円 年会費10,000円	35か所		☎03-3407-0981(サポートセンター) ☎03-5611-2100(事務手続きセンター) E-Mail：info@bekknet.ad.jp
BIGLOBE	http://www.biglobe.ne.jp/	入会金無料 月額基本料金 2,000円／15時間 5,000円／50時間 時間超過分は10円／1分の従量制 ※10円／1分の従量制もあり	全国189か所		☎03-5446-0962 E-Mail：info@bcs.biglobe.ne.jp
Infoweb	http://www.infoweb.ne.jp/	初期登録料 3,000円（5,000円分の使用権付） 月額基本料金 2,000円／15時間 5,000円／50時間 時間超過分は10円／1分の従量制	全国124か所		0120-5442-54 0120-5442-56 E-Mail：info-staff@web.ad.jp
アスキー・インターネットフリーウェイ	http://www.aif.or.jp/index2.html	初期登録料，基本料金ともに無料 （メール・アドレスを取得する場合は月額200円必要）	東京のみ6か所		☎03-5352-1610 E-Mail：support@aif.or.jp

特集

ネットワークへコネクション開始!!

インターネットに接続してみよう！

インターネットを楽しめるようにするには，プロバイダと契約して，パソコンの環境設定を変更しなければなりません。以前はむずかしかったインターネット接続の設定も，基本ソフトがWindows95になってからはグッと簡単になりました。

ここでは，プロバイダとの契約からパソコンの環境設定までの手順を画面写真で紹介します。設定手順がわからない人は，ぜひ参考にしてください。

オンライン・サインアップ

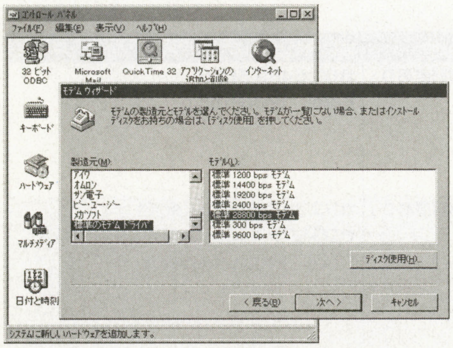
まずはプロバイダとの契約から

個人でインターネットに接続する場合，モデムを使って電話回線を介して行ないます。モデムを新しく導入するには，［コントロールパネル］から［ハードウェア］を選択し，目的のモデムを選択すればOKです。モデムにセットアップ・ディスクが用意されている場合は，そちらを使用したほうがいいでしょう（**写真1**）。

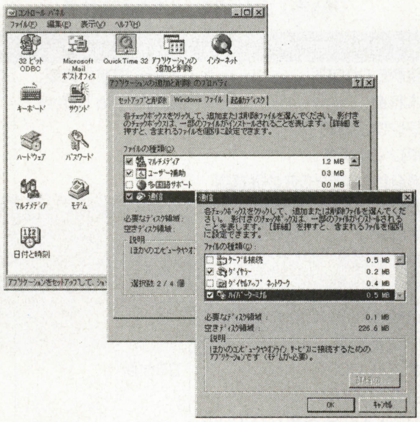
オンライン・サインアップは，パソコン通信を利用して契約の手続きをする方法です。手軽にできるのが魅力ですが，入会金の支払いや料金決済など，クレジット・カードでの料金支払いを必須条件にしているものがほとんどです。クレジット・カードを持っていない人は，家族に相談してみましょう。

オンライン・サインアップには，Windows95のアクセサリ“ハイパーターミナル”などの通信ソフトを使用します。“ハイパーターミナル”は，Windows95の初期設定によっては未導入の場合もあるので，そのようなときは［コントロールパネル］の［アプリケーションの追加と削除］から導入しましょう（**写真2**）。

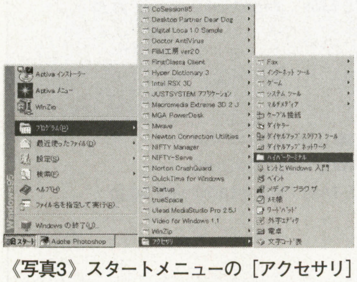
オンライン・サインアップの作業自体は，むずかしいことはありません。プロバイダが用意している，オンライン・サインアップ用のアクセス・ポイント（電話番号）に“ハイパーターミナル”を使ってアクセス。プロバイダが公開しているユーザー名とパスワードを入力すると，手続きを行なえるようになります。氏名，住所，電話番号など入力項目が多いので，まちがえないように落ち着いて入力を行ないましょう。



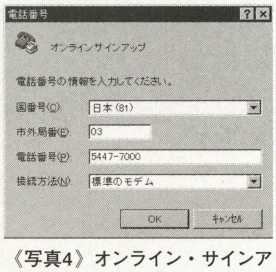
《写真1》まずはFAXモデムを導入しよう。導入は［コントロールパネル］の［ハードウェア］から行なえる



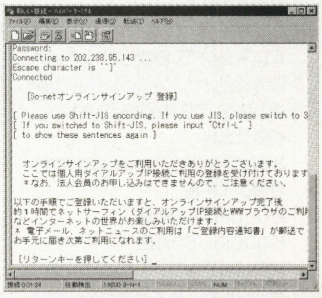
《写真2》オンライン・サインアップには“ハイパーターミナル”を使う。導入されていない場合は新しく追加しよう



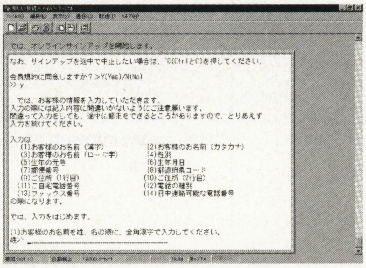
《写真3》スタートメニューの［アクセサリ］からハイパーターミナルを起動する



《写真4》オンライン・サインアップ用のアクセス・ポイントにアクセスする。今回はSo-netを利用した



《写真5》接続すると，写真のような画面が表示される。作業を続けるならリターン・キーを押して続行しよう



《写真6》オンライン・サインアップで入力する項目。まちがえないように確認しながら進めていこう

パソコンの環境設定

TCP／IPの設定を行なう

契約が成立すると，プロバイダによってはIDやパスワードなど，さまざまな資料が郵送されてきます。その中には，パソコンをインターネットに接続するための設定資料などもあります。それらの資料を見ながら，パソコンをインターネットに接続できるように設定してください。

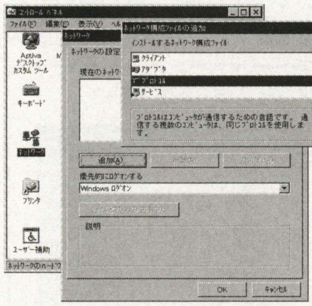
今まで見たことのない項目ばかりで戸惑うかもしれませんが，プロバイダの資料に手順などが紹介されているので，落ち着いて行なえば大丈夫です。

設定途中にでてくるネットワーク・プロトコルやデバイスの設定は，資料などの指示どおりに設定してください。それ以外に設定すると，接続がうまくいきません。

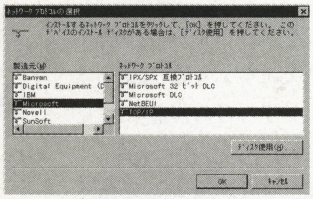
インターネット接続の設定

インターネットへの接続へは，先ほど使用した“ハイパーターミナル”ではなく，“ダイヤルアップ ネットワーク”と呼ばれるツールを使用します。これも，“ハイパーターミナル”同様，コントロールパネルから導入可能な，Windows95標準のアクセサリです。ここでは，アクセス・ポイントの電話番号，ユーザー名，パスワード，さまざまなサーバーのアドレスなどを設定します。サーバー・アドレスは，プロバイダから数値が指示されるのでそのとおり入力すればOKです。一度設定してしまえば，あとはアイコンをダブル・クリックするだけで，自動的にインターネットに接続できるようになります。

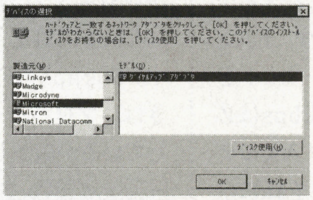
設定が済めばいよいよ接続です。設定に問題がなければ，WWWブラウザからホームページを見たりといったことができるはずです。インターネットを思う存分楽しんでください。



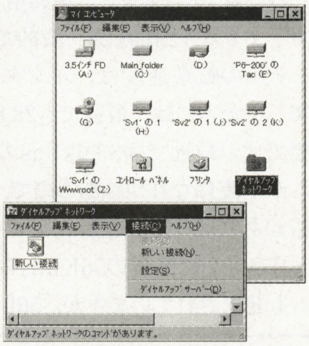
《写真7》インターネットに接続できるよう各種設定を行なう。プロバイダから送られてくる資料を見ながら進めよう



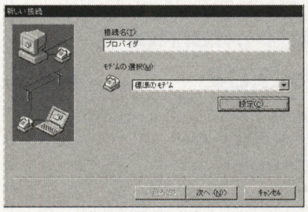
《写真8》ネットワークプロトコルを“TCP／IP”に設定する



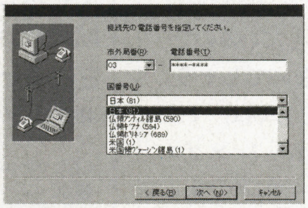
《写真9》デバイスの選択。電話回線を使って接続するので，“ダイヤルアップ アダプタ”を選択する



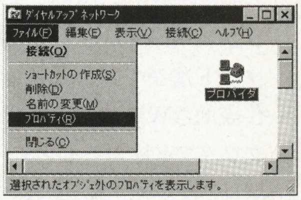
《写真10》接続のためのアイコンを用意する。“ダイヤルアップ ネットワーク”から“新しい接続”を選択



《写真11》接続名は，プロバイダの名称を入力しよう。接続しているFAXモデムに設定したら[次へ]をクリック

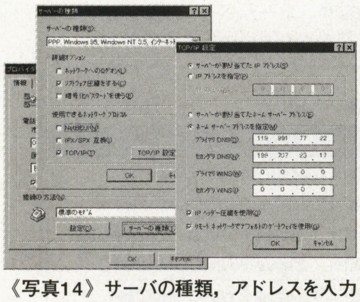


《写真12》アクセス・ポイントの電話番号を入力する

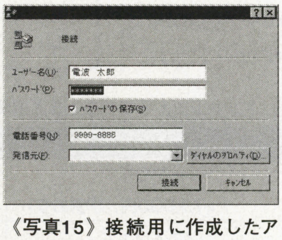


《写真13》インターネット接続用のアイコンができた。プロパティをクリックして，細かい設定を行なおう

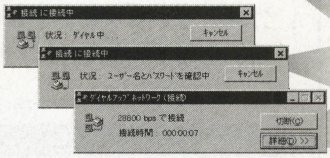
接続完了！



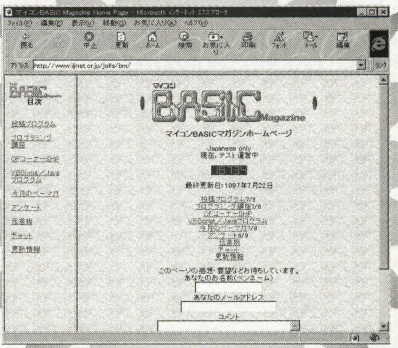
《写真14》サーバの種類，アドレスを入力する。アドレスはプロバイダから送られてくる資料に記載されているぞ。これで設定作業は終了だ



《写真15》接続用に作成したアイコンをダブル・クリックすると，このようなウインドウが表示される。[接続]ボタンをクリックして接続しよう



《写真16》状況を示すダイアログ・ボックスはこのように表示内容が変わる。一番下が，接続中の状態だ



《写真17》インターネットに接続していればホームページが見られるようになるぞ！ 思う存分楽しもう

これだけそろえれば大丈夫！

インターネットを楽しむのに必要な機器&ソフト

インターネットはもちろん，パソコンで通信を楽しむためには，ここで紹介する周辺機器，ソフトを用意しなければなりません。最近のパソコンには，通信を楽しむためのアイテムが付属している場合も多いようですが，なかには持っていない人もいるでしょう。ここで紹介しているのは，どれも定番の機器，ソフトばかり。持っていない人は，これらの製品をそろえて，インターネットに挑戦してください。

モデムは対応転送速度に注意！

通常の電話回線でインターネットを楽しむには，FAXモデムを利用したダイヤル・アップIP接続が一般的です。FAXモデムの転送速度は，インターネットを楽しむためには，最低でも28.8kbpsは必要です。最近では33.6kbpsのFAXモデムが主流になりつつあるので，予算に余裕があればそちらを購入してもよいでしょう。さらに高速の56KbpsのFAXモデムも発売されていますが，56kbpsで通信を行なうには，プロバイダ側もその転送速度に対応していなければなりません。さらに56kbpsFAXモデムには，“K56Flex”と“x2”という，二つの規格が並行して存在しています。現状では，56kbpsに対応したプロバイダは少数です。56kbpsのFAXモデムを購入するときは，プロバイダがどちらの規格に対応しているか確認してからにしましょう。

x2規格に対応した56kbpsFAXモデム

アイワ
PV-BF5600WW (8月21日発売予定)
価格24,800
PV-BW5600WW (7月21日発売)
価格19,800円

■問い合わせ先
アイワ株式会社
お客様ご相談センター
☎03-3371-7981

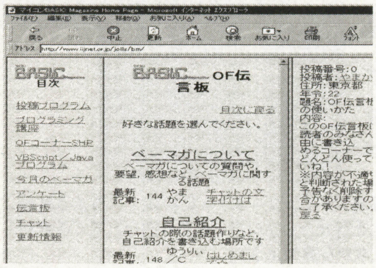
驚異のデータ転送速度56kbpsをサポートした，最新のFAXモデムです。これまでの28.8kbps／33.6kbpsという転送速度にも対応しているので，56kbpsに対応していないプロバイダに対しても，問題なく使用できます。付属ソフトの異なる2機種が用意されています。

WWWブラウザ／通信ソフトを用意しよう

FAXモデム導入後，インターネットをはじめる場合はWWWブラウザも導入します。最近は，発売されているFAXモデムのほとんどに，WWWブラウザや通信ソフト，FAXソフトが付属しているので，ソフト選びで迷うことはないでしょう。代表的なWWWブラウザとしては，マイクロソフト社の“インターネット エクスプローラ”と，ネットスケープ社の“ネットスケープ ナビゲータ”が有名です。

パソコン通信も楽しみたいなら，通信ソフトを用意しましょう。FAXモデムに付属しているソフトでもいいのですが，大手商用ネットなどにアップロードされている各種ソフトにも，使い勝手もよく便利なものもあります。またネット上には，電話料金が一目でわかる，電話料金検査ソフトも用意されています。あわせて使用して，料金の節約に努めるのもいいですね（第1表）。

WWWブラウザの定番



マイクロソフト
Microsoft Internet Explorer3.02（マイクロソフト インターネット エクスプローラ）
無料

■問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
FAX 03-5454-8100
■ホームページ
http://www.microsoft.co.jp/

NEWバージョンの登場も近いインターネット エクスプローラですが，現在は，マイナー・チェンジのバージョン3.02が最新版となっています。ホームページから無料でダウンロードできるのはやはり大きな魅力。

《第1表》ネット上で入手できる主な通信関連ソフト

ソフトの種類	ソフト名	ソフト種別	入手場所
通信ソフト	EmTerm95	シェアウェア (3,500円，学割あり)	http://www.emsoft.co.jp/ NIFTY-Serve FWINCOM LIB11
	秀Term	シェアウェア (5,000円)	http://www2.mitene.or.jp/maruo/ NIFTY-Serve FWINCOM LIB10
接続履歴ソフト	Dial Up Recorder「DUR」	フリーウェア	NIFTY-Serve FWINCOM LIB4
電話料金検査ソフト	HTAI32 (上記通信ソフト対応)	シェアウェア（700円）	http://www.emsoft.co.jp/ NIFTY-Serve FWINCOM LIB10&11

ISDNで高速通信を体験！

NTTに工事を依頼すれば，現在の電話回線（アナログ）を，転送速度64Kbpsを実現するISDN回線（デジタル）に変更できます。回線を変更しても，電話番号はそのままなので安心です。

ISDN回線で通信を楽しむには，TA（ターミナル・アダプタ）とDSU（回線接続装置）が必要です。FAXモデムをTA経由でISDN回線に接続して，はじめて通信が可能になるのです。DSUはTAに内蔵されている場合が多いので，購入まえにチェックしましょう。

今までのアナログ電話機やモデムなどを接続して使う場合，TAにアナログ・ポートが装備されていなければなりません。ISDN回線は，1本の回線で電話番号を二つ持てるので，アナログ・ポートも二つはほしいところ。

機会があれば，将来を考慮してISDN回線に移行しておくとよいでしょう。

英語が読めなくても世界中のホームページが楽しめる！

海外にもおもしろいホームページはたくさんあります。しかし，「英語が読めないから，わからない」という理由だけで敬遠していては，あまりにももったいない話です。

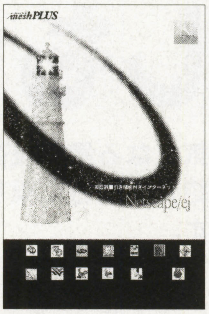
実際には，中学生くらいの英語を理解していればなんとかわかります。

しかし，見たことのない言い回しや難解な単語がでてくると，もうお手上げになってしまいます。

こんなときこそ翻訳ソフトを利用しましょう。最近は翻訳の精度もあがり，文節ごとに訳すものから，口語的に訳してくれるものまであります。予算があればぜひ導入しておきたいですね。

英語が苦手な人なら，まず自分で訳してみて，つぎに翻訳ソフトで訳しそれぞれの文章を比較してみましょう。苦手な単語や構文が，わかるかもしれませんよ。

WWWブラウザの新しい姿が見える？



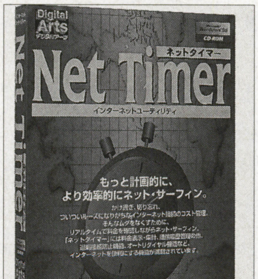
ネットスケープ
Netscape Communicator 4.01

（写真パッケージはNEC版）

■ホームページ
ネットスケープ・コミュニケーションズ株式会社
http://home.netscape.com/ja/

ネットスケープ ナビゲータの新バージョン（バージョン4.01）に加え，ホームページ作成ツールやメールソフトなどがセットになったのが，『Netscape Communicator 4.01』です。NECをはじめ，多くの代理店から発売されています。

料金チェックで通信費の心配は無用



デジタルアーツ
Net Timer インターネットユーティリティ
価格5,800円

■問い合わせ先
デジタルアーツ株式会社
☎03-5485-1330

月ごとの電話料金の合計や過去の通信履歴をチェック。接続時間，料金が高かった月や時間を，一目でチェックできる通信管理総合ソフトです。これなら，ムダな通信も防げそうですね。

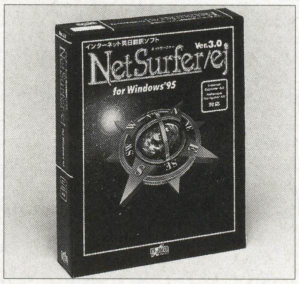
USBポート搭載のTAが登場

NEC
AtermIT65Pro DSU
価格55,800円
AtermIT65Pro
価格42,800円

■問い合わせ先
NECパーソナルコミュニケーション
インフォメーションセンター
0120-361138
■ホームページ
http://www.meshnet.co.jp/aterm/

TAとしては，はじめてUSBポートを搭載。USBポートを装備したパソコンと接続することで，より快適な通信環境を確保できます。前面に配置されたディスプレイで，通信状態も一目でわかります。DSUを内蔵タイプと，外付けタイプの2種類が発売中です。

学校でも使われるお墨付き英訳ソフト



ノヴァ
NetSurfer／ej for Windows95 Ver.3.0
価格24,800円

■問い合わせ先
株式会社ノヴァ
☎03-5287-7570
■ホームページ
http://www.nova.co.jp/

高い精度の翻訳を実行してくれる『Net Surfer／ej』。インターネットが導入されている中学校で，翻訳ソフトとして使用されていることからも，その精度の高さが予想できます。ホームページはもちろん，メールやテキスト文書も訳してくれるので，海外製のソフトを使うときにも，強い味方になってくれそうです。

通信関連の耳より情報をGet！

最新技術でネットワークをもっと楽しもう

日進月歩どころか，秒進分歩の勢いで新しい技術が開発されているパソコン。当然，インターネットなど通信関連でも新しい技術がつぎつぎと製品に導入されています。

このページでは，誰もが気になる最新技術を中心に，通信関連のニュースを紹介。情報に乗り遅れていた人もこれでバッチリです。

規格が2種類ある56kbpsFAXモデム

現在，56,000（以下56kと表記）bpsのFAXモデムが，標準化をねらって続々と製品化されています。現在発表されている56kbpsFAXモデムには，“x2”と“k56Flex（k56Plus）”と呼ばれる二つの規格が存在します。それぞれの規格間で互換性がないため，どちらが標準タイプとして認められるか，激しい競争を繰り広げているところです。

大手のプロバイダも56kbpsFAXモデムへの対応を表明していますが，あるプロバイダはx2規格への対応だったり，別のプロバイダはk56Flex対応にしたりと，動向はまちまちです。これからFAXモデムを買ってインターネットを楽しむ人は，利用しているプロバイダがどちらの規格に対応しているか，必ずチェックしましょう。

ところでその56kbpsFAXモデムですが，56kbpsの転送速度を実現できるのは，ホームページを見たり画像ファイルを転送したりする“ダウンロード”時にかぎられています。メールなどを送信する場合などは，これまで同様33,6kbpsが上限になります。しかし，インターネットやパソコン通信を楽しむときは，ほとんどダウンロードしか行なわないので，56kbpsで通信ができるわけです。

▲“x2”，“k56Flex”には，それぞれ区別するためかロゴマークが用意されている。どちらのマークが付いているかで，規格をチェックできるぞ

ISDNとどっちがおトク？

64kbpsの転送速度という，高速データ転送を実現してくれるISDN回線。一般家庭向けのISDN回線は“INSネット64”というサービス名で呼ばれています。このISDN回線に変更する場合，工事費に加え，インターネットを楽しむためにはターミナル・アダプタなどの周辺機器が別途必要となります。

初期費用がかなりかかりますが，電話番号を二つ確保できるなど，メリットがあるのも事実。「インターネットを楽しむと，電話が使えなくて家族が困ってる」というのであれば，ISDN回線へ移行するとよいでしょう。

現在，56kbpsFAXモデムなら，ISDN回線への移行よりも少ない予算で，ISDN回線に近い転送速度を得るコトができます。インターネットを低予算でより快適に楽しみたい人なら，56kbps FAXモデムの購入がお勧めです。ただ，プロバイダがどちらの規格に対応するのか不確定な場合は，しばらくは動向を観察したほうがよいでしょう。

《第1表》ISDN回線への変更と56kbpsFAXモデム購入への初期投資の比較

ISDN回線変更時の初期費用		800円
諸工事費用	基本工事	4,500円
	屋内配線工事	3,800円
ターミナル・アダプタ		50,000円
56kbpsモデム		20,000円

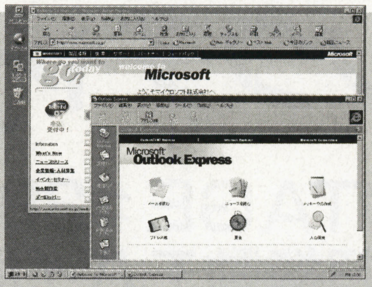
※ターミナル・アダプタ，56kbpsFAXモデムの価格は想定価格です。
※配線工事は，設置機器や配線の新設などによって変わります。

革命を起こすか？最新ブラウザ

ホームページを見るだけでなく，パソコンにおけるネットワーク活用を本格的に取り入れたWWWブラウザとして，マイクロソフトが“Internet Explorer4.0”（以下IE4.0と表記）の開発を進めています。新バージョンでは，WWWブラウザをはじめ，さまざまな通信関連ツールがセットになり，インターネットがより快適に楽しめるようになる予定です。

今回の新バージョンでは，WWWブラウザは独立したアプリケーションとしてではなく，Windows95に組み込まれることが予定されています。また，ホームページ巡回といった機能をはじめ，デスクトップ上にホームページを見るためのウインドウを設置できたり，ホームページをスクリーン・セーバーとして設定できるなど，さまざまな新機能が追加されています。さらに，デスクトップのアイコンをシングル・クリックで起動できるようになるなど，性能向上は基本ソフトであるWindows95にまで及びます。IE4.0を導入すれば，Windows95がバージョン・アップしたほどのインパクトを受けることでしょう。

製品版の登場はまだまだ先になりそうですが，マイクロソフトのホームページで製品になるまえの試用版が公開されているので，興味のある人はそちらを入手して試してみてください。



▲革新的な進化を遂げそうな『Internet Explorer 4.0』。新しいWWWブラウザの顔となれるか？

■ホームページ
マイクロソフト
http://www.microsoft.co.jp/

プラグインで広がるマルチの世界

プラグイン・ソフトとは，WWWブラウザに組み込むことで，対応ファイルを受信すると自動的に起動してそのファイルを再生してくれるものです。

音楽ではYAMAHAのソフトウエアMIDI音源『MIDPLUG』をはじめ，ファイルを受信しながら，リアルタイムに音声を再生してくれる『RealAudio』など，多くのプラグイン・ソフトが用意されています。

もちろん，動画のプラグイン・ソフトもあります。『VDOLive Player』は，ほぼリアルタイムに動画と音声を楽しむことができるプラグイン・ソフト。ライブ中継やスポーツ中継に適しており，野球では横浜ベイスターズが試合を中継しています。音声も聞けるので，臨場感もバッチリです。

同じように，インターネット上で生中継ができるプラグイン・ソフトとして有名なのが，『StreamWorks』です。インターネットを利用したイベントでも使われているので，導入しておいて損はないでしょう。

今回紹介した以外にも多数のプラグインがありますので，いろいろと探して試してみてください。

《第2表》紹介したプラグイン・ソフトの入手場所

ソフト名	URL
YAMAHA MIDPLUG（試用版）	http://www.yamaha.co.jp/
RealAudio	http://www.realaudio.com/
VDOLive Player	http://www.vdo.co.jp/
StreamWorks	http://www.xingtech.com/

《第3表》プロ野球中継のホームページ

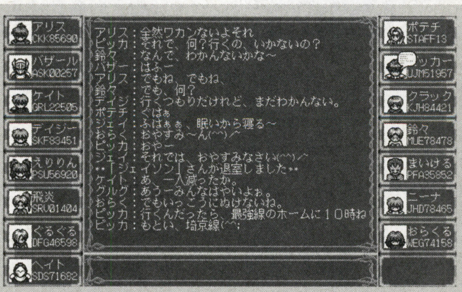
ホームページ・タイトル	サポート球団	URL
廣島電脳村	広島東洋カープ	http://www.rcc.net/
YOKOHAMA BayStars InternetFanClub	横浜ベイスターズ	http://ifcnet.ne.jp/baystars/

和製ネットワーク・ゲームも健闘！

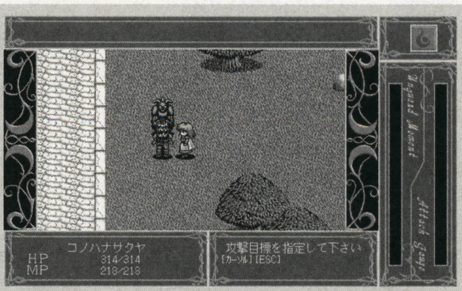
まえのページで海外のネットワーク・ゲーム『ディアブロ』を紹介しましたが，日本にもネットワークを利用したロール・プレイング・ゲームはあるのです。それがこの『exllusion』です。昨年から本格的な活動を行なっており，日本中のプレイヤーたちが，未知の大陸を舞台に冒険を繰り広げています。

ディアブロは斜めに見下ろしたゲーム画面でしたが，こちらはドラゴンクエストなどでおなじみの2D画面。わかりやすいシステムで，すぐにゲームを楽しむことができます。

PC-98シリーズ対応。PC-98ユーザーは，ぜひ体験してみてください。



▲ゲーム中では，アクセスしているプレイヤー同士で会話が楽しめる。冒険の進めかたで相談もコレでバッチリ



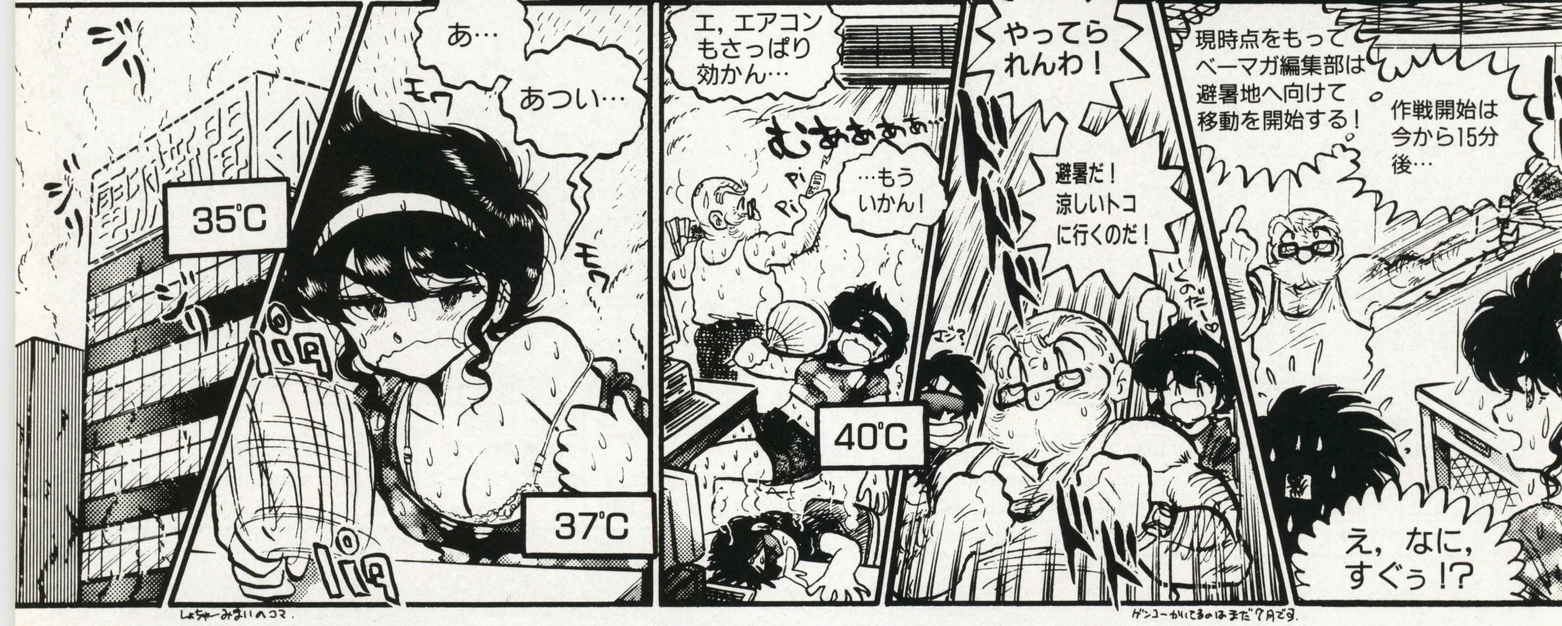
▲複数のプレイヤーと冒険にでれば，強敵もラクに倒せるぞ。協力プレイでフィールド中を歩きまわろう

■アクセス・ポイント
☎03-5820-1188
■問い合わせ先
株式会社オークスヘブン
サポートBBS
☎03-5821-6051
（パソコン通信での問い合わせになります）

スーパーパソコンレクチャーXI

STAGE＃28:「超機動モバイル接近中！」

BY くり ひろし



★まだまだ暑い日が続きますが…夏こそパソコンを持って外へ出かけませんか!?

★小さいことはいいことだ！…ってわけで，モバイル・コンピューティングでいま最大の注目株が，Windows CE搭載のハンドヘルド・コンピュータです。

★大きさそのものはPDAといえばこれ！某社のザウルスよりもわずかに大きいくらいです。重さもじゃっかん重たいし，なのになぜ？…答えはWindows CEという，デスクトップ・パソコンのOSと非常に親和性の高いOSが，しかもROMで内蔵されていることなのです。

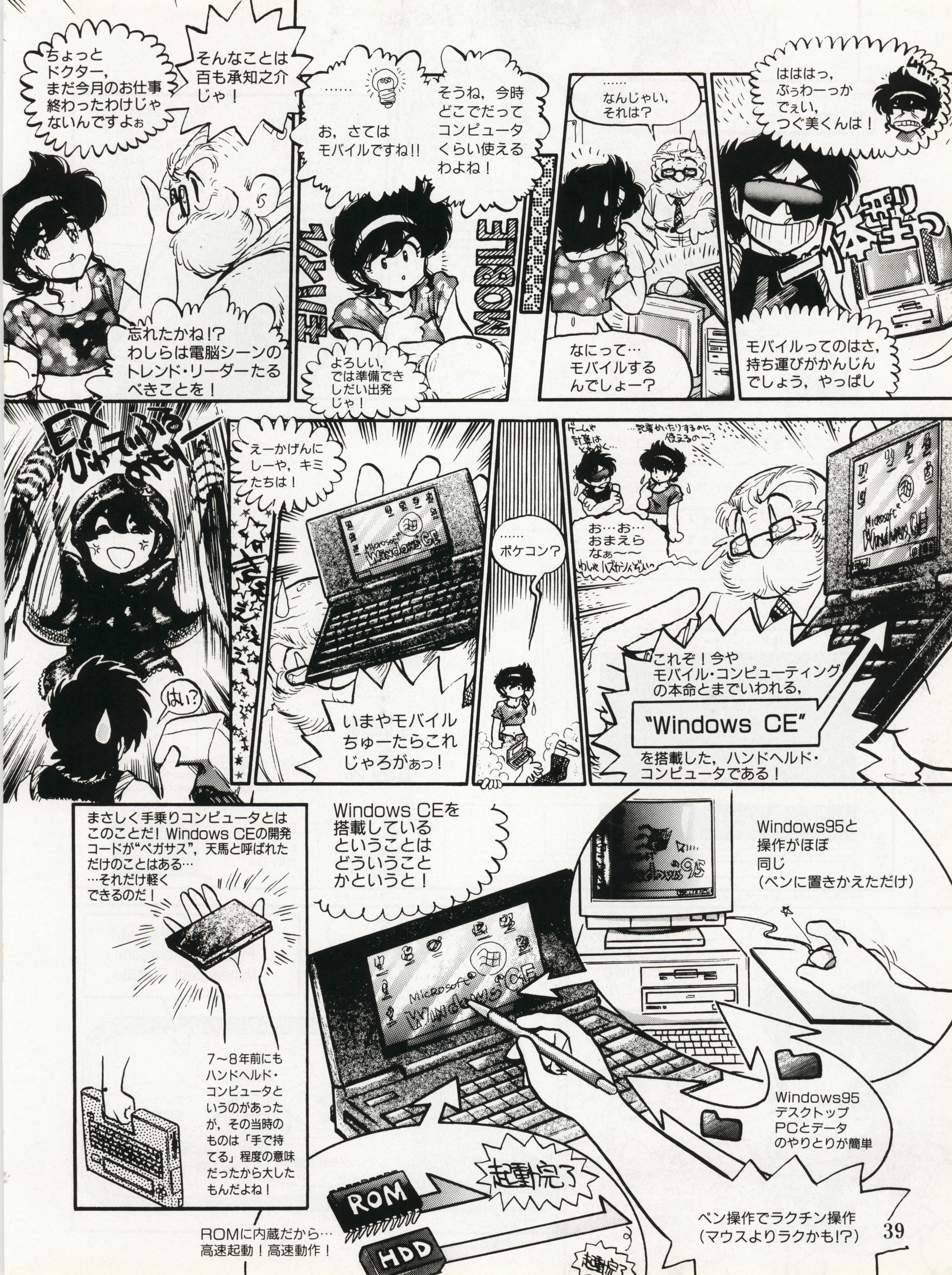
★別の某社Librettoは，A6ノート・パソコンとして破格の小ささで大好評ですが…ハードディスク内蔵のためにわずかに重いこと，そして最大の弱点として，起動するのにけっこう時間がかかってしまうことがありました。Windows95がネイティブに動作できるのはものすごい魅力なのですが，ザウルスなどの専用PIMを搭載したPDAは，スイッチオンでほとんど即座に使えるのにくらべると，小さなノートPCとしては十二分でもPDAとしては失格といわざるをえないでしょう。

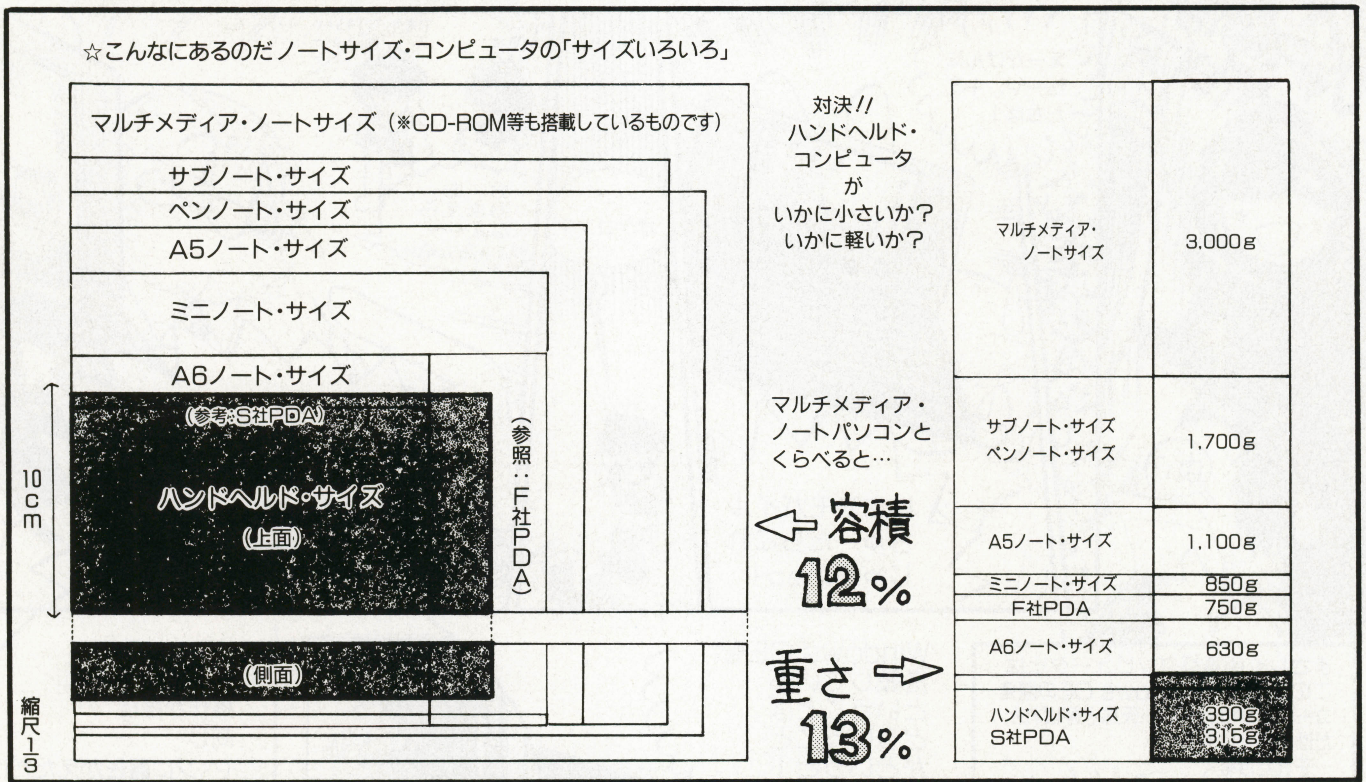
★そこで登場したのがWindows CEです。もともとは一般家電製品のコントロール用に開発されたものですが，まずはPDAで実用化，てなわけです。

★ここで注意したいのは，CEは95の代わりになるものではない，ということです。ファイルの相互読み書きはできますが，お互いのプログラムは動作しません。Windows95のデスクトップマシンを使っている人がモバイルするのには最適なマシン，それがWindows CE搭載のハンドヘルド・コンピュータなのです。弱点はカラー表示でないことか…？

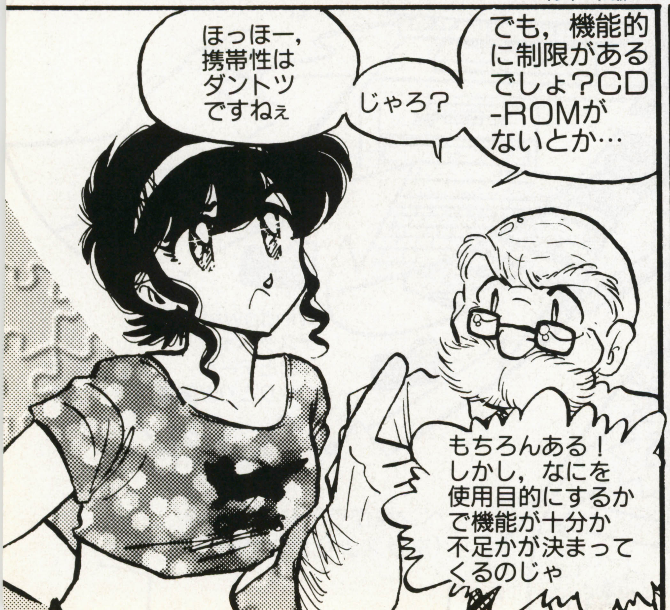
★ハードディスクなんかがないぶん，価格も安いようですし，故障にも強そうです。セカンド・マシン向き？ではまた来月！

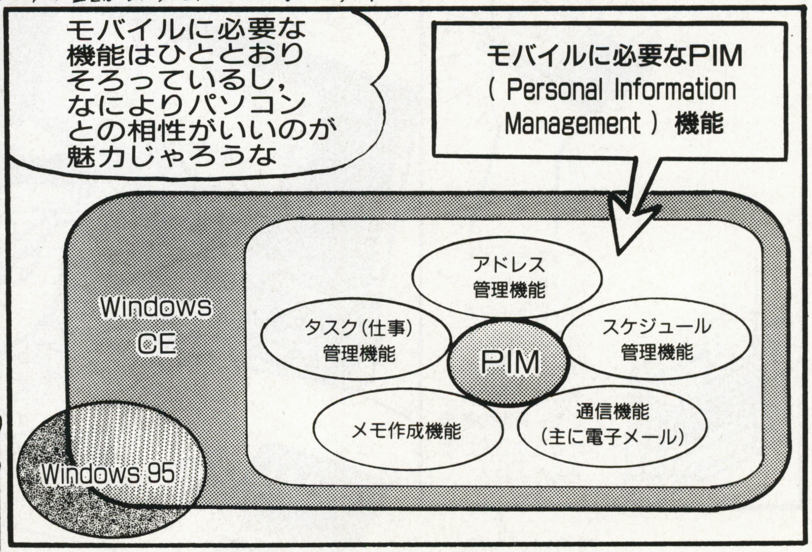
本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。


ちょっとドクター，まだ今月のお仕事終わったわけじゃないんですよぉ
そんなことは百も承知之介じゃ！
忘れたかね!?わしらは電脳シーンのトレンド・リーダーたるべきことを！
……
お，さてはモバイルですね!!
そうね，今時どこでだってコンピュータくらい使えるわよね！
MOBILE
よろしい，では準備できしだい出発じゃ！
……なんじゃい，それは？
なにって…モバイルするんでしょー？
ははは っ，ぶぅわーっかでぇい，つぐ美くんは！
モバイルってのはさ，持ち運びがかんじんでしょう，やっぱし
はい？
えーかげんにしーや，キミたちは！
いまやモバイルちゅーたらこれじゃろがぁっ！
……ポケコン？
ゲームや計算はともかく…
…記事かいたりするのに使えるの一？
お…お…おまえらなぁ～～
わしゃハズカシイぞいっ
これぞ！今やモバイル・コンピューティングの本命とまでいわれる，
“Windows CE”
を搭載した，ハンドヘルド・コンピュータである！
まさしく手乗りコンピュータとはこのことだ！Windows CEの開発コードが“ペガサス”，天馬と呼ばれただけのことはある…
…それだけ軽くできるのだ！
7～8年前にもハンドヘルド・コンピュータというのがあったが，その当時のものは「手で持てる」程度の意味だったから大したもんだよね！
Windows CEを搭載しているということはどういうことかというと！
Windows95と操作がほぼ同じ（ペンに置きかえただけ）
Windows95デスクトップPCとデータのやりとりが簡単
起動完了
ROM
HDD
ROMに内蔵だから…高速起動！高速動作！
ペン操作でラクチン操作（マウスよりラクかも!?）



※データは全て5mm単位でまるめてあります。また，同じ表現の機種でもサイズや重さはちがうことがメーカーによってあります。





モバイルというコトバの起源を考えるに，やはり携帯性が一番重要だ！
しかし，それだけでは十分とはいいがたい……
しかし，いまやインターネットがある！
単なる携帯電子手帳だったものが，立派な携帯電子端末になれるわけだ！
モバイル（Mobile，モーバイルまたはモービル）：
移動するとか機動性のある，という意味
モビルスーツとおんなじだよ
電話回線／ISDN回線（将来）
インターネットまたはパソコン通信
PCカード（FAXモデムカード）
※内蔵の場合もあります
PHS／携帯電話
ネットワーク
赤外線通信ポート（IrDA1.0準拠）
モビルコンパニオン・デバイス（ハンドヘルド・コンピュータをパソコンのローカル・デバイス扱いにする）
RS232C専用ケーブル
デスクトップ・パソコン
他のハンドヘルド・コンピュータ
ハンドヘルド・コンピュータ（または他のPDA）
気になるのは稼働時間よねぇ…前に使ってたミニノート・パソコン，性能はすごくいいし…
けっこう小さくて，そこそこ軽かったんだけど……２時間くらいしか使えなかったのよねー
こいつの場合はふつうの単三アルカリ電池２本で24時間以上もつから，普通のノート・パソコンよりずっと長持ちじゃな！
24H以上
よぉおし！それでは身軽にモバイル環境もととのったところで，いきましょぉお！
電車DEゴー！♡
どうじゃ，この山奥のひなびた温泉宿！涼しいし，テニスコートだってあるし…いうことナシじゃろー？
ホント，やっぱ涼しいねぇ！来てよかったぁー！
仕事もはかどりそう♡
さあって，遊ぶ前に…いっちょやりますかぁ！お仕事ぉお！
…あれ？
はははは！これはもーてん…よね!?
なに？
"圏外"
ズコ
さ，さぁっ！あきらめて遊ぼっかぁ！
ケンガイ…って…何？
はううぅ
この後，ベーマガがどうなったか，は…
読者のみなさんが今月号を読んでいるならば…
なんとか無事に発行された…はずである
To Be Continued…♡
がーん
編さんも来ていたのだ
どくしゃ

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AptivaJ35	189,000円	有	有	有	有	1	17"CRTセット	ビットマップ
Aptiva770	169,000円	有	有	有	有	1	15"CRTセット	ビットマップ
PC350(6587-JV4)	168,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク
PC750(6883-JF7)	89,800円	有	無	無	有	3	P(133)16/1.2G/4×CD/Windows3.1	OTTO
PC750(6883-JAN)	87,900円	有	無	無	有	3	P(100)8/850/4×CD/Windows95	OTTO
ThinkPad330Cs(5523-JBW)	79,800円	無	無	無	有	3	486SLC(50)8/170/9.5"STNカラーVGA/Windows3.1	OTTO
ThinkPad340CSE(2610-2JD)	59,800円	有	無	無	有	3	486SLC(50)4/200/9.4"DSTN(640)/DOSJ6.3・W	OTTO
5523-JBW	49,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PS/V2405NVC	39,800円	有				3	RAM 16MB, HDD 340MB, S.C 128K, Win95可…	イオシス

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PowerMacintosh 9600/233(M5883J/A)	379,800円	有	無	有	有	3	604e(233)/32/4G/12×CD	OTTO
PowerBook 1400C/133(M5576J/A)	298,000円	有	無	有	有	3	PPC603e(133)16/1G/6×CD/11.3"TFT	OTTO
PowerBook 5300Ce/117(M3828J/B)	259,800円	有	無	有	有	3	PPC603e(117)/32/1.1G/10.4"TFT(800)	OTTO
PowerBook 5300C	248,000円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
PowerBook 5300C/100(M4488J/B)	199,800円	有	無	有	有	3	PPC603e(100)16/750/10.4"TFT	OTTO
PowerBook Duo 2300C	198,000円	有	無	有	有	3	PPC603e(100)20/1.1G/9.5"TFT/EXモデム	OTTO
PowerBook 1400Cs/117(M5292J/A)	188,000円	無	無	無	無	3	PPC603e(117)16/750/6×CD/11.3"DSTN/336M	OTTO
PowerBook 550C	188,000円	有	無	有	有	3	68040(33)12/750/10.4"TFT	OTTO
PowerMacintosh 7600/132(M5346J/A)	178,200円	有	無	無	有	3	PPC604(132)16/1.2G/8×CD	OTTO
PowerMacintosh 7600/120(M4631J/A)	169,800円	有	無	無	有	3	PC604(120)キ256/16/1.2G/4×CD	OTTO
PowerBook 540C	159,800円	有	無	無	有	3	68LC040(33)12/320	OTTO
PowerMacintosh 7500/100	159,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PowerBook Duo 280C	139,800円	有	無	有	有	3	68LC040(33)12/320/8.4"TFT	OTTO
PowerMacintosh 8100/100AV	139,800円	有	無	無	有	3	PPC601(100)16/1G/2×CD	OTTO
PowerBook 520c	129,800円	有	無	有	有	3	68LC040(25)8/160/9.5"DSTN	OTTO
PowerMacintosh 8100/100	124,800円	有	無	無	有	3	PPC601(80)16/500/2×CD	OTTO
Performa 6260	118,000円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
PowerMacintosh 7200/90	99,800円	有	無	有	有	3	PPC601(90)16/500/4×CD	OTTO
Performa 630	98,000円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
PowerMacintosh 7100/80AV	98,000円	有	無	無	有	3	PPC601(80)16/500/2×CD	OTTO
PowerBook 180C	89,800円	無	無	無	有	3	68030(33)4/80/8.4"TFT	OTTO
PowerBook 190/66(M3531J/B)	89,800円	無	無	無	無	3	68LC040(33)8/500/10.4"DSTN	OTTO
PowerBook 520	89,800円	有	無	無	有	3	68LC040(25)8/160/9.5"DSTN	OTTO
PowerBook 150	54,800円	有	無	有	有	3	68030(33)8/120/9.5"TFT	OTTO
Macintosh LC630	49,800円	無	無	無	有	3	68LC040(33)12/350/CD	OTTO
Macintosh SE/30	49,800円					3	RAM 8MB, HDD 40MB, モノクロ CRT一体型	イオシス
Centris 650/CD	44,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Centris 650	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PowerBook 145B	39,800円	無	無	無	有	3	68030(25)4/80/10"STN	OTTO
Centris660AV	39,800円	有	無	無	有	3	68040(25)8/230/2×CD	OTTO
Macintosh LC475	39,800円					3	RAM 8MB, HDD 160MB, キーボード マウス付	イオシス
Macintosh IICi	39,800円					3	RAM 16MB, HDD 100MB, キーボード マウス付	イオシス
Macintosh LC475(8/160)	37,800円	無	無	無	有	3	68LC040(25)8/160	OTTO
PowerBook 140(4/40)	32,800円	無	無	無	有	3	68030(16)4/40/10"STN	OTTO
Centris610	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
Centris650	29,800円	無	無	無	無	3	68040(33)8/230	OTTO
ClassicII	19,800円	無	無	無	有	3	68030(16)4/FD	OTTO
MacintoshIIfx	19,800円	無	無	無	有	3	68030(40)4/80	OTTO
Macintosh LC	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MacintoshIIci	9,980円	無	無	無	無	3	68030(25)4/40	OTTO

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Nw150/S20D	336,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7J2	335,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7H2	332,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw150/S20C	328,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C	318,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14D2	318,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C2	313,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V233/M7D2	310,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7D2	284,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7C2	281,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D2	261,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7C2	258,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct16/FA	248,000円	有	有	有	有	1	17"CRTセット	ビットマップ
PC-9821Na15/X14	246,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10D2	241,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10C2	238,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La13/S14	236,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZD2	235,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZC2	232,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821C200/C	229,800円	有	無	有	有	3	MMXP(200)/32/3G/33.6K/13×CD	OTTO
PC-9821Ls12/D10C	225,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10D	225,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZC2	223,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821Na9/H8	199,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Na12/H10	189,800円	有	無	無	有	3	P(120)16/1G/4×CD/10.4"TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821Na12/H8	179,800円	有	無	無	有	3	P(120)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821Nb10/S8	179,800円	有	無	無	有	3	P(100)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)/95	OTTO
PC-9821V13/S5C3	178,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク
PC-9821V13/S5C3	178,000円	有	有	有	有	1	15"CRTセット	ビットマップ
PC-9821V13/S5D3	178,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク
PC-9821Xc13/M7A	178,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク
PC-9821Cr13/TA	168,000円	有	無	有	有	3	メモリ 16MB付	コンピュータバンク
PC-9821La10/8A	165,000円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821La10/S8C	159,800円	有	無	無	有	3	P(100)16/810/9.5"TFT(640)/PCM	OTTO
PC-9821Na9/H8	159,800円	有	無	有	有	3	P(90)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)PCM/FM	OTTO
PC-9821Nb7/C8	149,800円	有	無	無	有	3	P(75)8/810/4×CD/10.4"TFT(640)/PCM/Win3.1	OTTO
PC-9821Na7/H7	139,800円	有	無	無	有	3	P(75)8/720/2×CD/10.4"TFT(800)FM/PCM	OTTO
PC-9821Nb7/5	139,800円	無	無	無	有	3	P(75)8/540/10.4"TFT(640)/PCM/Windows3.1	OTTO
PC-9821Cx2S15T	128,000円	有	有	有	有	1	P75, メモリ 8MB, HDD 850MB	ワンダーボックス
PC-9821V10/C4RB	109,000円	有	有	有	有	1		コムネット
PC-9821Ne2/340W	108,000円	有	無	有	有	3		コンピュータバンク
PC-9821Xa10/K8J	99,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Xa10/C12	96,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx/S3	95,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9821Cb10/TA	94,000円	有	有	有	有	3	RAM 16MB, HDD 1.2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap3/C9W	85,800円					3		イオシス
PC-9821Cx2/S15T	84,800円	有	有	無	有	3	RAM 8MB, HDD 850MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd	79,800円	有	無	無	有	3	486SX(33)1.6/FD/3.5"×1/DSTN	OTTO
PC-9801NA/C	78,800円	無	有	無	有	3	RAM 12MB, HDD 210MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/2D	78,000円	有	無	無	有	3	メモリ 8MB付	コンピュータバンク
PC-9821Xa/C10W	74,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NC	69,800円	有	無	無	有	3	386 SX20, TFTカラー, メモリ 3.6MB, HDD 80MB	ワンダーボックス
PC-9801NX/C	67,800円	有	無	無	有	3	486SX(20)1.6/キ8K/FD/3.5"×1/8.9"TFT(640)	OTTO
PC-9801NA/C	66,800円	無	有	無	有	3	RAM 4MB, HDD 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A340	64,800円					3	HDD 340MB	イオシス
PC-9821Ap2/U2	63,800円	無	有	無	有	3	RAM 15MB, HDD 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	59,800円	無	無	無	有	3	486SX(20)3.6/FD/3.5"×1/TFT640(16)	OTTO
PC-9821Cx/S3	58,000円	有	有	無	有	3	RAM 8MB, HDD 540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP/U2	53,800円	無	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/A	52,800円	有	無	無	有	3	486SX(33)3.6/FD/8.9"8階調/TypeII×1/拡張B	OTTO
PC-9801NS/R	49,800円	無	無	無	無	3	486SX(16)1.6/FD/3.5"×1/8階調/拡張B	OTTO
PC-9801NS/R	49,800円					3		イオシス
PC-9801NS/R	48,800円	無	有	無	有	3	RAM 4MB, HDD 170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U7W	48,800円	無	有	有	有	3	RAM 14MB, HDD 170MB, 2FD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	47,000円	無	有	無	有	3	RAM 15MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U6	44,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821Ce/S1	43,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 250MB, 2FD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ae/U2	42,800円					3		イオシス
PC-9801BA/U6	39,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801NS/E40	39,800円	無	無	無	有	3	386SX(16)1.6/40/3.5"×1/8階調640	OTTO
PC-9801BX3/U2	34,800円	無	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	34,800円					3		イオシス
PC-9801NS/T	30,800円	無	有	無	有	3	RAM 4MB, , HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98S/U8model-100セット	29,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801BX/U2	29,800円	無	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 330MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E	29,800円					3		イオシス
PC-9801BA/M2	28,800円	無	有	無	有	3	RAM 19MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U2	28,800円	無	有	無	有	3	RAM 10MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	27,800円					3		イオシス
PC-9801FA/U2	27,800円					3		イオシス
PC-H98 U8-020	27,800円					3	20MB SASI	イオシス
PC-9801BX2/U2	27,000円	無	有	無	有	3	RAM 15MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U2	26,800円	無	無	無	無	3	取説コピー付	ワンダーボックス
PC-9801BX2/U2	26,500円	無	有	無	有	3	DX4-75/6	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801MA2	25,800円					3	キーボード付, サウンドボードII搭載	イオシス
PC-9801BX2	25,000円	無	無	無	無	3	8MB 増設済	情報ハウス
PC-9801BX/U6	24,800円	無	有	無	有	3	RAM 4MB, HDD 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS20	23;800円	無	有	無	有	3	RAM 4MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS	22,800円					3		イオシス
PC-9801US2	22,800円					3	ノート用HDD/RAMカード使用可	イオシス
PC-9801DA/U2	21,800円					3		イオシス
PC-9801FA2	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-8801FE	19,800円					3	キーボード付, アナログ, ビデオ入力OK	イオシス
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	有	3	486SX(16)1.6/FD/3.5"×2/FM	OTTO
PC-9801FA2	19,800円					3		イオシス
PC-9801N	19,800円	無	無	無	有	3	V30, 白黒ノート	ワンダーボックス
PC-9801NV	19,800円					3		イオシス
PC-9801NS	18,000円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	17,800円	有	無	有	有	3	386(20)1.6/FD/3.5"×2/FM	OTTO
PC-9801DS/U2	17,800円					3		イオシス
PC-H98S-8	17,800円					3		イオシス
PC-9801FS2	16,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801CV11	16,500円					3	CRT一体型	イオシス
PC-9801ES2	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801EX4	15,800円					3	HDD 20MB	イオシス
PC-8801FH	14,800円					3	キーボード付	イオシス
PC-9801E	14,800円					3	8086-8, 640KB+1.5MB RAM, 希少価値有	イオシス
PC-9801ES2	14,800円					3		イオシス
PC-9801FA5	13,800円	無	有	無	有	3	RAM 2MB, HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	13,500円					3		イオシス
PC-9801RL21	13,500円					3	ハイレゾ/ノーマル	イオシス
PC-8801MK2FRセット	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801E	12,800円					3	8086-8, 640KB+1.5MB RAM, FDD, 希少価値有	イオシス
PC-9801RA21	12,500円					3		イオシス
PC-9801DX/U2	12,000円					3		イオシス
PC-9801DS5	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA5	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA51	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FA2	11,800円	無	有	無	有	3	RAM 6MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FX2	11,800円					3		イオシス
PC-9801EX2	11,000円					3		イオシス
PC-9801DX5	10,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801FX2	10,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801EX4	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-8801MR	9,800円					3	キーボード付	イオシス
PC-9801DA5	9,800円	無	有	無	有	3	RAM 8MB, HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FS2	9,800円					3	RAM 4MB増設	イオシス
PC-9801RA2	9,800円					3		イオシス
PC-9801FA2	9,300円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801VX41	8,500円					3	HDD 20MB	イオシス
PC-9801DX2	8,000円					3		イオシス
PC-9801XL2	8,000円					3	ハイレゾ/ノーマル	イオシス
PC-9801RA21	7,980円	無	有	無	有	3	RAM 6MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS2	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-286L-H10	7,800円					3	HDD 10MB	イオシス
PC-8801FR	7,800円					3	キーボード付	イオシス
PC-8801SR	7,800円					3	キーボード付	イオシス
PC-9801FX2	7,800円	無	無	無	無	3		クレバリー
PC-9801RX21	7,500円					3		イオシス
PC-9801FS2	7,300円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV11	7,000円					3		イオシス
PC-9801UX21	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DA2	6,500円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	6,500円					3		イオシス
PC-9801RA2	6,480円	無	有	無	有	3	486DLC付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	5,980円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VM11	5,800円					3		イオシス
PC-9801VX2	5,800円					3		イオシス
PC-9801DS2	5,500円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX2	5,500円	無	有	無	有	3	RAM 4MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VM2	4,800円					3		イオシス
PC-H98/70	4,800円	無	有	無	有	3	RAM 2MB, HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98XL	3,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

VT513S	99,800円	有	無	無	有	3	P(133)16/1.2G/3.5"FD/4×CD/Windows3.1	OTTO
PC-486NAVX1JW	84,800円	有	無	無	有	3	486DX2(50)5.6/340	OTTO
PC-486NAS2	58,000円	有	有	有	有	3	RAM 10MB, HDD 170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486ポータブル	34,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486SE2	29,800円	有	無	有	有	3	486SX(25)1.6/3.5"×1/FM	OTTO
PC-486P	25,800円					3		イオシス
PC-386NW1B	19,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386M	17,800円	無	有	無	有	3	RAM 5MB, HDD 40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386S-UST	15,800円	有	有	有	有	3	5インチFDD付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LS	13,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386S-UST	13,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE-H20	9,800円					3	HDD 20MB	イオシス
PC-286VF	6,500円					3		イオシス

Canon

INNOVA NOTE CN510	79,800円	有	無	無	有	3	P(75)8/540/10.4"DSTN(SVGA)	OTTO
INNOVA 475CS-340	69,800円	有	無	無	有	3	DX4(75)8/340/10.4"DSTNカラー/Win3.1	OTTO

COMPAQ

LTE ELite4/75CX-M510W	79,800円	有	無	無	有	3	DX4(75)8/510/9.5"TFTカラー	OTTO
DeskPro 5100/5M720W-MX	69,800円	有	無	無	有	3	P(100)16/720/Windows3.1	OTTO
PROLINEA4/100	59,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
DeskPro 590/4M720MX/CDS	59,800円	有	無	無	有	3	P(90)16/720/4×CD/Windows3.1	OTTO
DeskPro XL575M1050W/CDS	49,800円	有	無	無	有	3	P(75)16/1.05G/2×CD/Windows3.1	OTTO
DeskPro XE466M525(W)	31,800円	有	無	無	有	3	DX2(66)8/525	OTTO

SHARP

PC-W100	198,000円	有	無	無	有	3	P(133)16/1G/11.2"TFT(WIDE)/188M	OTTO
MN-5000D	189,800円	有	無	有	有	3	P(120)16/1G/10×CD/12.1"DSTN/SBpro/Ir	OTTO
PC-3010	69,800円	無	無	無	有	3	486DX2(66)/8/340	OTTO
PC-3050	64,800円	無	無	無	有	3	486DX2(66)/8/540/VGA(DSTN)	OTTO
CZ-653C-GY	50,000円	有	無	無	有	3	X68000PRO(2MB)	情報ハウス
MZ-2000セット	19,800円					3	ノーチェック, FDD×2, データレコーダ プリンタ付	イオシス
X1G	12,800円					3	CZ822CB, 黒縦置きOK, 掘り出し物	イオシス
MZ-80B	9,800円				無	3	ノーチェック	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	35,000円	有	無	無	有	3	MSX2+	情報ハウス

DEC

FR-P72WC-AJ	79,800円	有	無	無	有	3	486DX2(50)4/340/9.5"DSTNカラー/Windows3.1	OTTO
PC425NC	39,800円	無	無	無	有	3	486SX(25)4/200/9.5"DSTN/Windows3.1	OTTO

DELL

OPTIPLEX GXMT590	98,000円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
XM590	62,800円	有	無	無	有	3	P(90)16/1G/2×CD/3.5"FDD/Windows3.1	OTTO

東芝

FV4333CW	79,800円	有	無	無	有	3	486SX(33)8/340/9.5"STNカラー	OTTO
GR07505W	79,800円	有	無	無	有	3	P(75)8/520/PCMCIA/10.4"STNカラー/Windows3.1	OTTO
J31EZ001	29,800円	無	無	無	有	3	i386SX(16)/2M/CGA	OTTO
J3100SX021	12,800円	無	無	無	有	3	386SX(16)640k/20/3.5"×1/モノクロ 2階調	OTTO

パッカードベル

Force120CDT157	149,800円	有	有	有	有	1	タワー型, 17"CRTセット	ビットマップ

Panasonic

CV-M353HD	12,800円					3	FMR互換機, HDD 20MB, プラズマ液晶, テンキー付	イオシス

日立

FLORA(PC-5ND02-E95LA)	198,000円	有	無	無	有	3	P(133)16/1.4G/10×CD/12.1"TFT(SVGA)	OTTO
FLORA3010DT60S3	22,800円					3	8MB/120MB, BUS ISA×3 マウス付, PCM音源内蔵	イオシス

富士通

FMVS1651	199,000円	有	有	有	有	1	15"CRTセット	ビットマップ
FMV5DSE271	198,000円	有	有	有	有	1	17"CRTセット	ビットマップ
FMV2156	178,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク
FMV5DSE253	178,000円	有	有	有	有	1	15"CRTセット	ビットマップ
FMV-5120NU2/Y	148,000円	有	有	無	有	3	P120, メモリ 16MB, HDD 1GB, Windows95, 一太郎	ワンダーボックス
FMV50NLYH1	139,800円	有	無	有	有	3	P(100)16/810/10.4"DSTN(800)/PCM・FM	OTTO
FMV5DSE273	129,800円	有	有	有	有	3		クレバリー
FMV-575D4S4	98,000円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
FMV-450NL/S	68,000円	有	有	有	有	3	Excel 95・Word 95インストール済	クレバリー
FMV43NT2C2	39,800円	無	無	無	有	3	486SX(33)4/170/10.4"TFT	OTTO
FM-TOWNS MARTY	19,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
FM-77L4	19,800円					3	キーボード付	イオシス
FM-TOWNSモデルSF	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FM-TOWNSII	5,800円					3	386DX-16, 3.5"FDD×2, CD-ROM	イオシス

RICOH

5523-S14	29,800円	無	無	無	有	3	386SX(16)2/40/3.5"×1/9.5"16階調	OTTO

モデム

AIWA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-BW 3360	15,800円	有	有	有	有	1	PC・DOS/V対応	ワンダーボックス
PV-EF 2880	12,800円	有	有	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス
PV-BF 144Mz	3,800円	有	有	有	有	2	98対応, 144モデム	ワンダーボックス

NEC

COMSTAR2424AT/4	2,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
COMSTARS2424/5	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

PC-286NOTE用	1,980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

富士通

FMT-MD302	4,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Logitec

LFM-144BS	9,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
2GB SCSI	37,800円					1		イオシス

ICM

FT-120	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HC-100ES	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
INTER-120FE	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HC-80	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HC-40	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9801FA-35	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821A-E05	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

TEAC

540M SCSI	24,800円					3	ボード ケーブル付	イオシス

MELCO

2GB SCSI	35,800円					3	ケーブル付	イオシス
DBI-N2000	30,000円	有	無			3		コンピュータバンク
540M SCSI	24,800円					3	ボード ケーブル付	イオシス

Logitec

LHD-MA540PB	16,800円	無	有	有	有	3		遊基パソコン館
LHD-S40N	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
SHD-B240	7,000円	無	無	無	無	3	98用 240MB(I/F付)	情報ハウス

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821CX-E02	9,800円	無	無	無	無	3	増設FDD	遊基パソコン館
PC-9831MF2	9,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館

SONY

HBD-F1	16,000円	無	無	無	無	3	MSX用ドライブ	情報ハウス

CD-ROM

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDG-AB4	5,000円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

NEC

PC-ODX	24,800円	有	無	有	有	3	外付, CD, PDドライブ	ワンダーボックス
PC-CD10	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

デジタルカメラ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
QuickTake 150	28,000円	有	有	有	有	3	Mac対応デジカメ	ワンダーボックス

ディスプレイ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
13"RGBカラーモニタ	19,800円					3		イオシス

NEC

PC-KM171	49,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-KM153	25,800円					3	15", 640×400~1024×768, マルチ, 98用	イオシス
PC―TV455	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1522	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-TV454	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1522	14,800円					3	15"ディスプレイ, 24K 31K 2モード, 9821シリーズ等用	イオシス
PC-KD1511	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1511	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1521	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD881	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD882	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1511	7,800円					3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.28, 98用	イオシス
PC-KD881	7,800円					3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.28, 98用	イオシス
PC-KD1521	7,000円					3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.31, 98用	イオシス
PC-KD882	7,000円					3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.31, 98用	イオシス
PC-KD853N	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD853N	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD854n	6,800円	無	無	無	有	3	14インチモニター	ワンダーボックス
PC-KD854n	5,800円					3	14"ディスプレイ, ドットピッチ0.39, 98用	イオシス
PC-KD551	4,800円					3	14"デジタルディスプレイ, 400ライン	イオシス
PC-KD854	4,800円					3	14"ディスプレイ, ドットピッチ0.39, 98用	イオシス
PC-KD853N	2,000円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

CR-5500	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
CR-4000	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

COMPAQ

15"マルチCRT	22,800円					3	640×480~1024×768まで OK, DOS/V・9821等に	イオシス

三洋電機

CMT-A14H2	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

中古パソコン買取!

買って安心
中古も保証付!

買取専用▶0120-198147
販売専用▶0474(76)0860

TEL受付
PM11:00
まで

株式会社
コムネット
AM11:00
∫
PM 8:00

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
TEL. 0474 (76) 0860
FAX. 0474 (76) 1294
●申込方法：現金書留又は
銀行振込で下記口座へ!!
東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

定休日
木曜日

SHARP

CU-14A2	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

SONY

CPD-1738	49,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

富士通

FMT-DP531	7,800円					3	TOWNS用モニタ, 15K 24K 31K 3モード	イオシス

三菱電機

RD-17GX	59,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

プリンタ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
StyleWriter	11,800円					3	インクジェット, ドライバ付, Mac用	イオシス

NEC

PC-PR201/60A	29,800円	有	無	無	有	3	136ケタ シリアルドットプリンター	ワンダーボックス
PC-PR101/J80L	16,800円	有	有	有	有	1	カラーインクジェットプリンター	ワンダーボックス
PC-PR201/65A	14,800円					3	PR系, 15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR101G2	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-PR201/63A	12,800円					3	PR系, 15"ドットインパクト	イオシス

EPSON

LP-1000	39,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
GT-5000WINS	26,000円	有	無	有	有	3	A4, 300dpi, SCSIタイプ	ワンダーボックス
VP-5000	22,800円					3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
MJ-800C	18,800円	無	無	無	無	3		クレバリー
MJ-800C	18,800円	有	有	無	有	3	PC98・DOS/V対応 カラープリンター	ワンダーボックス
VP-1047	18,800円	有	無	無	有	3	136ケタ シリアルドットプリンター	ワンダーボックス
VP-2061	14,800円					3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
VP-2050	12,800円					3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
AP-550	5,800円					3	10"カラー熱転写, インクリボン有, 裏側一部フタ無	イオシス

Canon

BJC-455J	36,800円	有	無	無	有	3	A3対応, 98・DOS/V・Mac対応	ワンダーボックス
BJ-10V Lite	11,000円	無	無	無	有	3	A4, 小型,, ブルジェットプリンター	ワンダーボックス

グラフテック

FP-6303R	34,800円					3	XYプロッター, A3, 静電吸着式 ロール紙送付	イオシス
FP-6301R	29,800円					3	XYプロッター, A3, 静電吸着式 ロール紙送付	イオシス

SHARP

CZ-8PC2	9,800円					3	X1・X68K用, 熱転写, カラーOK, インクリボン無	イオシス

Star

AR-2415	9,800円	有	無	無	無	3		遊基パソコン館
JR-200CL	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
BR-2415	7,800円					3	15"ドットインパクト	イオシス

東芝

PWS5271A	5,800円					3	バッテリー内蔵, 熱転写, インクリボン付	イオシス

日本ヒューレット・パッカード

DeskWriter540	7,800円					3	インクジェット, ドライバー無, Mac用	イオシス

スキャナ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-IN506	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-IN503G	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

BUFFALO

CBN-CS	9,800円	有	無	有	有	3	カラーハンディースキャナー, 98シリーズ用	ワンダーボックス

インターフェース

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GA-PG3DVX8/98PCI	29,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
GA-PG3D2/PCI	12,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PIO-PC34F-4M+PIO-EXA34-4M	11,000円					3	8M	イオシス
RSA-983/S	6,800円	有	無	有	有	3	RS232C	遊基パソコン館
PIO-PC34F-4M	6,500円					3	4M	イオシス
PIO-PC34F-1M+PIO-EX34-2M	5,000円					3	3M	イオシス
PIO-PC34F-2M	3,500円					3	2M	イオシス
PIO-PC34HX-1M	2,500円					3	1M	イオシス

アダプテック

AHA-2940	14,800円	有	有	有	有	3	SCSIボード	遊基パソコン館
AHA-1510A CDR-KIT	6,800円	有	有	有	有	3	SCSIボード	遊基パソコン館

NEC

PC-9801N-J03R	12,800円	有	有	有	有	3	SCSIカード	遊基パソコン館
PC-9801-100	8,500円	有	無	有	有	3	SCSI-2 インターフェースボード	ワンダーボックス
PC-9801-55L	2,800円	無	無	無	無	3	SCSIボード	遊基パソコン館

ELECOM

EIF-98AW3	5,000円	有	無	有	有	3	マルチベンダー対応, PC98対応	ワンダーボックス

Canopus

PowerWindowT64S	11,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Diamond

EDDGE 3D	12,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

MELCO

EUF-H16M	29,800円					3	FA用ハイパーメモリ CPU, 16MDIMM付	イオシス
EMJ-4000	6,500円					3	4M	イオシス
EMJ-2000mkII	3,500円					3	2M	イオシス

Logitec

LPM-SCSI2A	6,980円	有	有	有	有	3	SCSI	遊基パソコン館

ODP/メモリ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NE-XA512K	23,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
EP-RB01-8ML	12,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
NE34A-8M	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
SH-6BE1-1M	10,000円	有	無	無	無	3	X68K(600C)1MB	情報ハウス
FA34-4M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
FA34-8M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RL34-4M	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-3M	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	3	PC-9821Ne対応	ワンダーボックス
PK-CX66	7,500円	有	有	有	有	3	PC-9821CX対応	ワンダーボックス
PK-NXC40	6,000円	有	有	有	有	3	PC-9801NX/C, NR対応	ワンダーボックス
NT34-6M	5,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館
NP34-8M	4,800円	有	有	無	有	3		遊基パソコン館
PIO-RA34-2M	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Ld34	4,800円	有	有	有	有	3	PC-9821Ne, Nd, Nx, NL	コムネット
NP34-4M	2,500円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

IBM

DOS/V NOTE用8MB	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9821Nr-B02	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821LD-B02	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821NA9-B01R	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DX-01	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RL-01	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801-61R	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
増設用1MBSIM	2,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
Ld, Lt, NL/A用4MB	2,500円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821N-B01	2,500円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

MELCO

EAB-6M	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HNS-33T	9,980円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
RCS-8000	9,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
VI5-16M	8,880円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MES-3000	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MES-3000L	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRC-3000L	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MRC-3000S	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ENL-8M	7,200円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
ENB-16M	4,800円	無	無	無	無	3	NA, NBシリーズ	コムネット
EXB-16M	4,800円	有	有	有	有	3	98FELLOW用, 16MB	コムネット
EXB-R16M	4,800円	有	有	有	有	3	98FELLOW用, 16MB	コムネット
AVR-512	3,900円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
HDL-20W	3,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

その他

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TA-B64DSU	11,800円	有	有	有	有	3	ISDN	遊基パソコン館
GA-98NBI/C	7,000円	有	無	有	有	3	98用 アクセラレータボード	情報ハウス

WEIC

バーコードリーダー	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

PC-9801-121	19,800円	有	有	有	有	3	ISDNボード	遊基パソコン館
PC-9801-86	10,000円	無	無	無	無	3	FM音源(ボードのみ)	情報ハウス
DB-P1-02	9,800円	無	無	無	無	3	DB-P1H付電子BOOK	コムネット
PC-9801-86	8,000円	有	無	無	有	3	NEC86ボード	ワンダーボックス
NEC-14T	1,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Cs2用, IMボード	コムネット
マウス	1,500円					3	角ピン, 100, 200, 400 カウント切り替え付	イオシス
PC-9821Na-CO2	500円	有	無	無	無	3	21用セカンドバッテリー	コムネット

EPSON

PCMVCB1	19,800円	有	有	有	有	3	ビデオキャプチャー	遊基パソコン館

OMRON

MT128B-D	19,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

KERNEL

RM270L(A)	24,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

Canon

HF-1	9,800円	有	有	有	有	3	プリンタオプション	遊基パソコン館
PC-RAM300	9,800円	有	有	有	有	3	プリンタオプション	遊基パソコン館
PC-RAM301	5,800円	有	有	有	有	3	プリンタオプション	遊基パソコン館

SHARP

MI-10DC	69,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館
PI-5000FX	19,800円	有	無	有	有	3		遊基パソコン館

Justy

JTV-02A	14,800円	有	有	有	有	3	TV出力	遊基パソコン館

SONY

SAT-855P	10,000円	有	無	無	有	3	CS(スカイポート)チューナー	情報ハウス

東京NEEDS

NFD-IMA	1,800円	有	無	無	無	3	AP, AS用, IMボード	コムネット

日立

PMC-1000	29,800円	有	有	有	有	3		遊基パソコン館

Logitec

RS-232C切替器	3,800円					3	1 IN /3 OUT	イオシス

Roland

DXY-980	39,800円	無	無	無	無	3	プロッター	遊基パソコン館

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
■クレバリー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F ☎03-5296-1770
■コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221
■情報ハウス：〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1-807 ☎0462-57-1605
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎028-635-1351
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
■イオシス：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

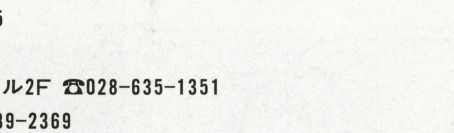
大量買い付けにより

常時中古品大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品/パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00—PM7:00
栃木街道沿い県立博物館南



ベーマガ独占電脳

パソコン・ショップ情報

パソコン・アップグレードの草分け的お店，オリジナル・ブランドDOS/V機の販売も開始

▶ジェイシー・ワールド

秋葉原店：〒101 東京都千代田区外神田1－3－7　TEL 03-5256-1951
赤坂店：〒107 東京都港区赤坂2－18－3　TEL 03-5575-8131

ジェイアール・ビィ（本社＝川崎市高津区）が運営するパソコン・ショップ「ジェイシー・ワールド」。今回は，アップグレードの草分けと同時に3年前にオープンした秋葉原店におじゃましました。

1，2階がアップグレード・キットを中心にした店舗，3階がDOS/V組立工房となっています。とくに注力する点が，K6のCPUでおなじみのAMD社の正規代理店ということ。K6のCPUにはしっかりシリアルナンバーが刻印されていて，保証もしっかりしています。

7月中旬からは，ショップブランドのオリジナルDOS/Vパソコン「BLACK　TIGER」をはじめとした4機種の発売も開始しました。すべてミドルタワー・タイプで，流線型のデザインが特徴です。目玉である「BLACK　TIGER」は，ボディが名前のとおり黒色。また話題のCPUである，K6プロセッサを採用しています。

●**AMD－K6プロセッサ233MHz搭載のハイスペック・モデル**＝BLACK　TIGER（308,000円），TIGER（298,000円）。

●**同200MHzを搭載したスタンダード・モデル**＝Wild　Turkey（238,000円），ベアキットJasper（88,000円～）。

本誌広告でおなじみ「コンピューターのおっと」が秋葉原に店舗オープン

▶コンピューターのおっと

〒101 東京都千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F
TEL 03-3256-1118,1137　FAX 03-3256-1138

「コンピューターのおっと」が7月12日，東京・秋葉原の電器街に店舗をオープンしました。パソコン関連なら新品から中古品，パーツまでなんでも揃えられるのをセールス・ポイントに，「入りやすい店作り」を目指します。

店舗は秋葉原電器街を貫く中央通り沿いに立地し，新井店長ほか計5人のスタッフが応対してくれます。「中古・新品パーツとこれだけの商品を扱っているショップは秋葉原では珍しいと思います」と新井店長が言うだけあって，品揃えは実に豊富。PC-98シリーズ，DOS/Vパソコン，Macintoshのノートタイプからデスクトップタイプまで，新品，中古品を問わず展示。ディスプレイ・モニタなどの周辺機器，パーツ類も各種豊富に取り揃えています。

目標は気軽にのぞいてもらえる店舗。「従業員らしい従業員，接客らしい接客はお客さんが身構えてしまうので，そんな雰囲気をやわらげて，何でも気楽に話せて聞けるお店にしたい」と同店長。また，店内に中古パソコンの動作チェックを行なうスペースを設けたり，商品を購入したお客さんにアンケートを書いてもらったりと，サービス面も強化していくということです。

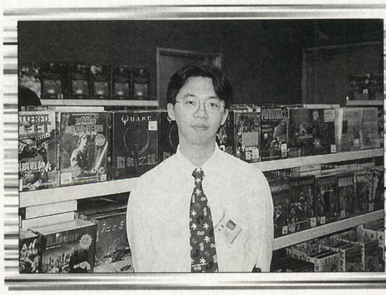
▶台湾の有力OAディーラーがコンピュータ専門店とゲーム館をオープン

台湾の有力OAディーラー，震旦集團，AURORA（本社＝台北市・陳永泰董事長）が7月5日，台北市に単独企業としては最大のコンピュータ専門店とゲーム館をオープンさせました。

場所は春秋の台北エレショー，6月のコンピューテックス台北が行なわれる世界貿易センターの向かい側で，自社ビルの地下がパソコン関連売場，隣接するビルの1，2階がゲーム館という構成です。

パソコン関連売場は13のコーナーにわかれ，パソコン本体，モニタ，ネットワーク関連，ソフト，輸入品，DIY，APPLE，書籍など品揃えはとにかく驚くほど。隣接するゲーム館は，同館の凌鋳松（リイン）さんがベーマガ編集部の取材に対し細かく案内してくれました。広さは200坪で1階がソフト，ゲーム機本体売場，2階はVIPルームとなっています。ソフトはおよそ5000本という品揃えで，パソコン用ゲーム・ソフトが60%，コンシューマ機用ゲーム・ソフトが40%という比率になっています。

価格は輸入品だけあって日本で買うよりかなり高いですが，台湾では安いほう。品揃え，陳列の仕方などお店の人達が考えたそうで，ユーザーに満足してもらおうという配慮が感じられました。



市場・教育最前線

クリエイター情報

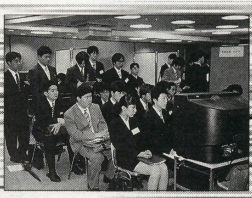
バンタン電脳情報学院と代々木アニメーション学院が合同企業説明会を開催

バンタン電脳情報学院と代々木アニメーション学院は7月10日，東京・渋谷区道玄坂のフォーラムエイトで，「第７回合同企業説明会」を開催しました。

この企業説明会は，両校の今年度卒業予定者を対象に，各ゲームソフト・メーカーの担当者と話をする機会を設けようと毎年2回行なわれているもので，今年が４年目の開催。

参加したソフト・メーカーは24社にのぼり，過去最高となりました。参加した生徒も約450人と，過去最大。就職協定が廃止となった今年の就職戦線を象徴するものとなりました。

説明会は50分サイクルで，企業側から学生へのPRを行なった後，学生からの質疑応答，そして学生が作品を見せることで，自分の力をアピールするという形式で行なわれ，６サイクル実施されました。



企業側では優れた人材を確保するために，また学生側も企業の生の声を聞くチャンスの場として，両者とも真剣に向かい合っていました。

学校側も「クリエイターとしての技術・知識があっても，結局は人間性が求められる。企業側も見る目はシビアだが，失敗を恐れずに行動を起こしてほしい。そうすれば，必ず内定はもらえる」と学生にエールを贈っていました。

第5回デジタルエンタテインメントプログラム募集のお知らせ

ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）が「デジタル時代のエンタテインメントを作り出す新しい才能の発見」を目的に毎年行なっているオーディション・プログラム「DEP（Digital Entertainment Program）」が今年も開催されます。今年のテーマはスピード&アーティスト。市場のニーズに素早く対応できるコンテンツを創造できるクリエイター，SMEに所属するアーティストをテーマにしたコンテンツに制作熱意のある人を募集します。

DEP'97募集要項

【募集対象】エンタテインメントソフトのクリエイター，ゲームデザイナー，シナリオライター，CGアーティスト，コンピュータミュージックアーティスト，プログラマー，プランナー，ネットワーククリエイター，デザイナー，その他デジタルエンタテインメントに関するあらゆるジャンル

【応募資格】プロ・アマ，個人・団体，年齢など一切問わず

【応募期間】'97年6月20日（金）～9月30日（火）（VRML部門のコンテンツ提出の場合は11月20日（木））

【募集部門】

1.フリー応募部門
- ゲームデザインからシナリオ，アイデアなどのあらゆる分野
- 審査の資料として過去の具体的な作品や仕事の実績を知ることのできるものでも可
- 自己PRや小論文など自分自身を売り込むものでも可

2.アーティストコンテンツ部門
- アーティストを題材とした企画
- 架空のアーティストを題材とした作品

3.VRML部門
- マルチユーザーによるネットワークゲームの企画
- Sony Community Placeで動作するマルチユーザーVRMLコンテンツ

共通事項
- プラットフォームは何でも可
- 提出物は完成品でなくても構いません。企画書のみでも可
- 原則として未発表の企画および作品。但し応募者が権利を有するもの

【応募方法】応募希望者には別途応募用紙を郵送いたします

応募用紙申込先

TEL 03-3498-9140
FAX 03-3498-9024
E-Mail dep@dep.sme.co.jp
WWW http://www.dep.sme.co.jp/
〒150　渋谷区渋谷1-11-12渋谷諸戸ビル2F
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
DEP事業部

※FAX，E-Mail，郵便をご利用の場合は氏名，年齢，住所，電話番号を記載してください

教育総研がデジタル・クリエイター・カレッジ開校

全国21都道府県で180校の直営教室を展開している教育総研が，10月に大阪，来年1月に東京でデジタルクリエイターを養成する「デジタルクリエイターカレッジ　WAO！」を開校します。

教育の内容は大きく三つのコースにわかれ，「3DCGアニメーション」「総合マルチメディア」「ネットワーク関連」から構成されます。さらにそれぞれのコースは初級者から中級者対象コース，上級者のためのマスターコースにわかれます。いずれのコースもプロの実践ノウハウを精選したカリキュラムと本物のデジタルデータ教材を使用しつつ学ぶことができます。

今回は大阪，東京での開校となりますが，将来的には初級の概論的講座を衛星放送などを用いて全国拠点都市で開講することも考えているということです。

■問い合わせ先
教育総研 ☎06-377-8760
URL=http://www.k-soken.co.jp/

私立短期大学学校案内CD-ROM発売

短大への進学を希望する人に便利なCD-ROM「私立短期大学　学校案内」が登場しました。日本私立短大協会の企画で，全国491校のうち187校の短期大学の豊富な情報が収録されています。

個々の短大の検索は「地域」，「学科」，「学校名」，「入試日」の４項目から可能で，いろいろな学校の探しかたができます。また「駅すぱぁと」のエンジンを搭載しているので，自宅の最寄りの駅を登録して，志望校までの交通アクセスと所要時間がわかります。

価格は953円(税抜き)。

■問い合わせ先
フォーカスシステムズ
☎03-5421-7779　FAX 03-5421-3207

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

CD-ROM5枚をセット可能，しかも16倍速！

●ナカミチ　MJ-5.16シリーズ

ユニークなCD-ROMチェンジャを発売するナカミチから，16倍速5連装CD-ROMチェンジャ『MJ-5.16シリーズ』が登場しました。

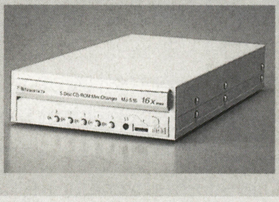
5インチ・ベイ・サイズという省スペースながら，5枚のCD-ROMを装填(そうてん)可能。ディスプレイ上の操作で，装填されたディスクをワンタッチで検索，制御できます。装填時のCD-ROMの扱いもていねいで，キズがつく心配は万一にもありません。

挿入口にセットすれば自動的に取り込んでくれるので，出し入れも簡単。キャディを使用しないので，CD-ROMの交換もスピーディに行なえます。

このMJ-5.16シリーズには，DOS／Vパソコン対応の内蔵型2モデル（価格29,800～35,800円）と，Macintosh，PC-9821シリーズにも対応する外付型（価格42,800円）が用意されています。

■問い合わせ先
ナカミチ株式会社　営業管理部　情報機器担当
☎0423-45-3003

■ホームページ
http://www.nakamichi.co.jp/



パソコン

PC-9821に薄型デスクトップのニューモデルが登場

●NEC　PC-9821Fine（ファイン）シリーズ

NECはPC-9821新モデルとして，省スペース性に重点をおいた一体型パソコン『PC-9821Fineシリーズ』（価格420,000～620,000円）を発売しました。

このFineシリーズ最大の特徴は，画期的な本体デザインにあります。内蔵ディスプレイに1,024×768ドット表示可能な14.1インチTFTカラー液晶，または13.6インチDSTNカラー液晶を搭載。これにより，奥行きわずか175mmと大幅に薄くなりました。これは従来のデスクトップにくらべると，1／2以下になります。

接続コネクタ類は本体側面にまとめられており，背面もスッキリ。壁にピッタリとくっつけて設置できるうえ，ケーブルの差し替えなども簡単に行なえます。

CPUには，画像などマルチメディア・データを軽快に扱えるMMX対応Pentium(ペンティアム)-166MHz，またはMMX対応Pentium-200MHzを採用。32MB SDRAM，256kBのセカンド・キャッシュ・メモリ，2GBのHDDを内蔵するなど，コンパクトながら充実した性能を有しています。

また，PCIスロットとUSBポートを標準装備。快適なネットワーク環境を提供する，高速100Mbps-LANインターフェースも内蔵しており，機能拡張やネットワーク活用においても，今までのデスクトップ・モデルとひけをとりません。PCカード・スロットも装備しているので，ノート・パソコンとのデータのやりとりもスムーズに行なえるでしょう。設置スペースに余裕がなかったり，ノート・パソコンとの連携を考えている人にお勧めです。

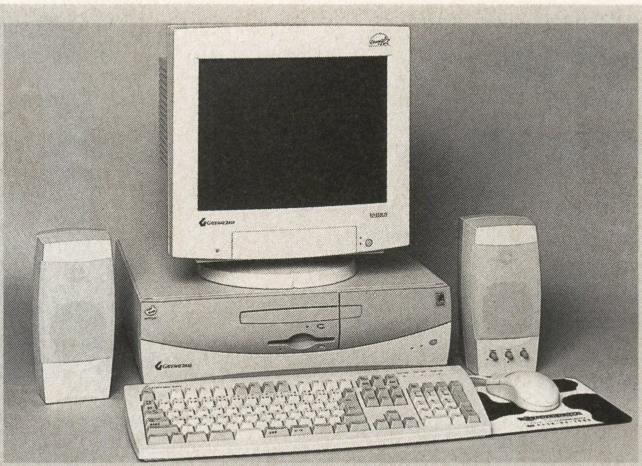
■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
0120-60-9821

■ホームページ
http://www.nec.co.jp/98/

PC-9821F200/X20の主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ	256kB
メモリ	32MB SDRAM（最大128MB）
ビデオ（メモリ）	Trident社製Cyber9385-1（2MB）
HDD	2GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	16倍速
サウンド	PCM録音／再生，モノラル・スピーカ内蔵
拡張スロット（空き）	PCI×1（1）
PCカード・スロット	TYPE II×2
ディスプレイ	14.1インチTFTカラー液晶
外形寸法／重量	364×175×377mm／約10.7kg
備考	100Mbps-LANインターフェース内蔵

パソコン 20万円を切る低価格お買い得パソコン

●日本ゲートウェイ2000　G5-166



日本ゲートウェイ2000の『G5-166』(価格169,800円)は，低価格ながら高性能，多機能を有した新製品です。

CPUにはPentium-166MHzを搭載。512kBのキャッシュ，1.2GBのHDD，16倍速CD-ROMドライブを標準装備しています。さらにステレオ・スピーカ，15インチ・ディスプレイが付属。基本ソフトWindows95とビジネス統合ソフト『MS-Works』が初期導入済み。これで169,800円はかなりお買い得です。

メモリは16MBと少なめですが，オプションで増設も可能。たとえ32MBに増設しても，185,800円と200,000円を切る価格設定となっているのがうれしいですね。

なお同社では，G5-166をもとにしたつぎのようなセットモデルも用意しています。

『G5-166SE』(価格189,800円)
CPU：MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ：256kB
ビデオ（メモリ）：STB Virge GX（2MB）
※他の仕様はG5-166と同じ

『G5-166SE』(価格219,800円)
CPU：MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ：256kB
ビデオ（メモリ）：
STB Virge GX（2MB）
モデム：
データ部　33,600bps
FAX部　14,400bps
キヤノン製カラー・プリンタ『BJC-240J』が付属
※他の仕様はG5-166と同じ

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ株式会社
☎0120-54-2000

■ホームページ
http://www.gw2k.co.jp/

G5-166の主な仕様

CPU	Pentium-166MHz
キャッシュ	512kB
メモリ	16MB（最大128MB）
ビデオ（メモリ）	ATI Rage Ⅱ＋（2MB）
HDD	1.6GB
FDD	3.5インチ×1（1.44MB／720kB）
CD-ROMドライブ	16倍速
サウンド	Ensoniq PCI 32bitサウンド機能
拡張スロット（空き）	PCI×3（3），ISA×3（3）
付属ディスプレイ	15インチ
外形寸法	本体：455×137×448mm
備考	Windows95，MS-Worksが導入済み

ノート・パソコン ネットワークと携帯に最適な マルチメディア・ノート・パソコン

●ソーテック　WinBook Bird/V 166MT（ウィンブック バード）

ソーテックの『WinBook Bird/V 166MT』(価格628,000円)は，「気軽に持ち歩ける携帯タイプ」「ネットワークに対応」といった性能を持たせるため，ぜいたくな設計思想のもとに開発されたノート・パソコンです。

CPUにはMMX対応Pentium-166MHzを採用。高速の32MB EDO RAM，セカンド・キャッシュ・メモリ256kB（パイプライン・バースト）を標準搭載し，さらに2.16GBという大容量HDDを内蔵しています。

これだけの高スペックを搭載しながら，厚さ41mm重量約2.3kgと非常にコンパクトなボディを実現。12.1インチのTFTカラー液晶ディスプレイは，1,024×768ドットの高解像度表示にも対応しています。

CD-ROMドライブは，オプションの『ベースステーション』(価格59,800円)に装備。ベースステーションにはその他にも，ステレオ・スピーカ，イーサネットに対応した10BASE-Tコネクタ，各種インターフェースが用意されており，装着するだけでWinBook Bird/V 166MTをマルチメディア・パソコンへと変身させてくれます。

このベースステーションと本体をセットにしたパック製品も用意されているので，予算に余裕があればそちらを購入してもよいでしょう（価格678,000円）。

■問い合わせ先
株式会社ソーテック
営業部
☎045-224-3311

■ホームページ
http://www.sotec.com/

WinBook Bird/V 166MTの主な仕様

CPU	MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ	256kB
メモリ	32MB（最大80MB）
ビデオ（メモリ）	NMG4（2MB）
HDD	2.16GB
FDD	3.5インチ外付×1（3モード対応）
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶
サウンド	Sound BlasterPro互換，モノラル・スピーカ内蔵
PCカード・スロット	TYPE Ⅱ×2（TYPE Ⅲ×1としても使用可）
外形寸法／重量	283×219×41mm／約2.3kg
バッテリ駆動時間	約2時間

携帯情報ツール 新コンセプトの情報ツール

●富士通 INTERTop（インタートップ）

『INTERTop』（価格128,000円）は，富士通が開発した新コンセプトの携帯型情報ツールです。

A5用紙サイズ，750gのコンパクト・ボディに，タッチパネル付7.2インチVGAカラー液晶ディスプレイを搭載。ペンによるスピーディな入力と，キーボードによる文書作成という，2とおりの操作方法が用意されています。

33,600bpsの高速モデムを標準搭載し，インターネットのWWWブラウザや電子メール機能などもサポート。また，スケジュール／アドレス機能や，文書作成機能も搭載しています。

本体カバーには，ウェーブ加工を施したアルミ合金を採用。強度とグリップ感も良好なので，片手で持っていてもすべってしまうことはありません。本体カラーにシルバー，ブルー，レッドの3色を用意。好みによってボディ・カラーを選ぶことができます。

■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321
■ホームページ　http://www.intertop.ne.jp/

INTERTopの主な仕様	
ユーザー・メモリ	約6MB
ディスプレイ	DSTN液晶カラー（640×480ドット），最大256色表示
入力方法	キーボード，ペン
FAXモデム	データ部：33,600bps，FAX部：14,400bps
インターフェース	シリアル，赤外線ポート（IrDA）
PCカード・スロット	TYPEⅡ×1
バッテリ駆動時間	最大約3時間
外形寸法／重量	210×149.5×29mm／750g
備考	本体カラーにシルバー，ブルー，レッドの3モデルを用意

デジ・カメ 画像編集機能を搭載したデジタル・カメラ

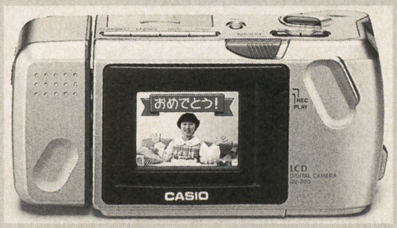
●カシオ QV-200

カシオは好評のデジタル・カメラ“QVデジタル・シリーズ”の新製品として，多彩な画像編集，加工ができる『QV-200』（価格50,000円）を発売しました。

総画素数36万正方画素CCDの改良とレンズの明るさを向上させることで，画質も大幅アップ。また，タイトル，イラストの合成や，モノクロ，セピア調への色調補正，さらに画像回転など，さまざまな画像加工機能を搭載しています。

編集は，ボタン操作だけの簡単作業。文字や記号を画像と合成させたり，特殊効果を手軽にかけることができます。撮影した画像で，手軽にさまざまな加工を楽しみたい人におすすめです。

■問い合わせ先
カシオ計算機株式会社　☎03-3347-4811
■ホームページ　http://www.casio.co.jp/



パーソナルコミュニケータ 好評のモバイルギアに新モデル登場

●NEC モバイルギア

モバイルギアのラインナップに，Windows CE（日本語版）を搭載した『MC-CS11』（価格73,000円）と，モデムを標準搭載した『MC-CS12』（価格89,000円）が追加されました。

新モデルでは，単3アルカリ乾電池2本で，最長40時間という連続使用を実現。キーボードとペンの両方で，アプリケーション操作やデータ入力が行なえます。

5.1インチ・モノクロSTN液晶ディスプレイ（最大表示480×240ドット）を搭載し，電子メールの内容や画像表示が可能。画像フォーマットもJPEG，BMP，GIF，TIFなど多くの形式に対応しているので，電子メールで送られるほとんどの画像を見ることができます。

また，搭載している基本ソフト『Windows CE（日本語版）』は，Windows95に近い操作性を実現しており，ワープロ・ソフト『Word』や表計算ソフト『Excel』と簡単にデータの交換が可能になっています。

■問い合わせ先
NECモバイルギア　インフォメーションセンター
☎03-3798-2088
■ホームページ　http://www.nec.co.jp/mg/

MC-CS12の主な仕様	
ユーザー・メモリ	約8MB
ディスプレイ	STN液晶モノクロ（480×240ドット），4階調
入力方法	キーボード，ペン
FAXモデム	データ部／FAX部ともに14,400bps
インターフェース	シリアル，モジュラー・ジャック，赤外線ポート（IrDA）
PCカード・スロット	TYPEII×1
バッテリ駆動時間	最大約40時間（単3アルカリ乾電池2本使用時）
外形寸法／重量	175×97×27mm／400g
備考	ワープロ，表計算など多数のソフトが付属

デジ・カメ PHS，携帯電話，一般公衆回線で記録画像を送信！

●リコー DC-2S

リコーの『DC-2S』（価格108,000円）は，撮影した画像データを，電話回線で送信できる機能を搭載したデジタル・カメラです。

以前にも同コンセプトのモデルが発売されていましたが，今回はデジ・カメとしてはじめて，PHSによる32,000bps通信に対応。モデムカードをカメラ本体に直接セットでき，PHSや携帯電話，または一般公衆回線に接続して，最大33,600bpsの高速通信で画像を転送することができます。

1／4インチ41万画素（有効38万画素）CCDにより，高品質記録を実現。約10mmまで接写可能なオート・フォーカス，オート・フラッシュ標準装備など，カメラとしても十分な機能を持っています。

■問い合わせ先
株式会社リコー　パーソナル事業部
☎03-5479-2937
■ホームページ　http://www.ricoh.co.jp/

デジ・カメ

高級一眼レフを越える高解像度を実現！

●オリンパス　CAMEDIA（キャメディア） C-820L

オリンパスのデジタル・カメラCAMEDIA（キャメディア）シリーズに，新モデル『C-820L』（価格84,800円）が登場しました。

1／3インチ81万画素超高精細CCDと，高性能レンズを5枚搭載。中心部約160本以上／mm（一眼レフ・カメラを越える）の高解像度を実現しています。また，同画素数搭載クラスでは最小／最軽量（128×65×45mm／265g）であるため，携帯性も大変優れています。

画像記録媒体には，注目されている3.3Vスマート・メディアを採用。スマート・メディアも薄型／軽量。しかも低価格ですから，持ち運びに大変便利です。

■問い合わせ先
オリンパス光学工業株式会社
カスタマーサポートセンター　☎0426-42-7499
■ホームページ　http://www.olympus.co.jp/

PDドライブ

内蔵型PDドライブ・キット

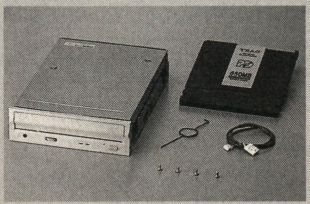
●ティアック　PD-518EK

ティアックの『PD-518EK』（オープン価格）は，DOS／Vパソコンの5インチ・ベイ内蔵用のPDドライブ・キット。ATAPIインターフェースの採用により，特別な作業なしで，簡単に接続することができます。

PDドライブの特徴は，650MBの大容量にデータの書き込みができること。データ転送速度13.3MB／s，平均シークタイム89msと高速。512kBのデータ・バッファも搭載していますから，作業を快適に行なえます。

また，8倍速のCD-ROMドライブとしても利用できるので，設置スペースの節約にもなります。

■問い合わせ先
株式会社ティアックシステムクリエイト
テクニカルサポート　☎0423-80-7263
■ホームページ
http://www.tsc.teac.co.jp/



CD-ROMドライブ

超高速24倍速CD-ROMドライブ

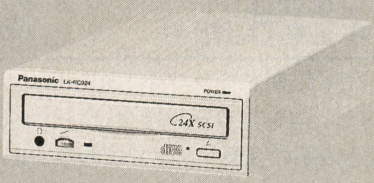
●松下電器産業／松下寿電子工業 LK-RCシリーズ

『LK-RCシリーズ』は，24倍速の超高速CD-ROMドライブ。DOS／Vパソコン内蔵型の『LK-RC824AT』（価格24,800円）と，Macintosh＆PC-9821シリーズにも接続できる外付型『LK-RC924ZZ』（価格37,800円）の2モデルが用意されています。

搭載しているドライブは「角度一定方式」を採用しており，ディスク最外周におけるデータ転送速度は3.6MB／s。アクセス・タイムも85msと高速です。

また，独自に開発した「オート・バランサ機構」により，高速化のために発生する振動や騒音を大幅にカット。駆動音もグッと小さくなりました。

■問い合わせ先
カスタマーサポートセンター　☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/



MOドライブ

ブラック・ボディの1,000台限定モデル

●緑電子　UM-523R-LB（BK）

緑電子からブラック・ボディのSCSI-2対応のMOドライブ『UM-523R-LB（BK）』（価格57,000円）が登場しました。これはブラック・ボディのパソコンを使っている人からの「周辺機器もパソコンと同じ色でそろえたい」という要望に応えたもの。

本体性能は，MOドライブのベストセラー機器『UM-523R』と同一で，メディアは128／230MBの両方の読み書きが可能。回転数4,200rpm，平均シークタイム27msの高速ドライブを採用し，さらに1MBのキャッシュ・メモリも搭載しています。同製品は1,000台の限定販売。この記事を読んで購入を考えた人は，さっそく緑電子に問い合わせましょう。

■問い合わせ先
緑電子株式会社
営業部
☎044-989-7632
■ホームページ
http://www.midorielec.co.jp/

グラフィック・アクセラレータ・ボード

リッチな3D＆フルカラーを求めやすい価格で提供

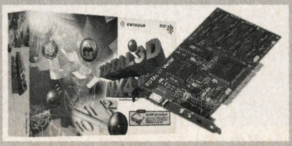
●カノープス　TOTAL（トータル） 3D NX4

『TOTAL 3D NX4』（価格24,800円）は，DOS／VパソコンのPCIバスに対応した3Dグラフィック・アクセラレータ・ボードです。今年の1月に発売された『TOTAL 3D』に，標準で付属していた3Dゴーグルなどをオプションにすることで，価格を下げて手軽に購入できるようにしています。また，付属ソフトも『BIO HAZARD（バイオハザード）』（体験版）など最新のゲームに変更されました。

3Dチップには，Rendition Verite 1000-Lを採用。ビデオメモリとして4MB EDO RAMを搭載し，卓越した描画スピードと美しい画面描画，そして安定動作を実現します。

もちろん2Dの高速描画にも対応。最高で1,280×1,024ドットまで表示できるので，画面を広く使うことができます。

■問い合わせ先
カノープス　テクニカルサポート
☎078-992-6830
■ホームページ　http://www.canopus.co.jp/



タイピング練習ソフト

ガンガン撃ってブラインド・タッチを習得

●ソース　特打（とくうち）

『特打（とくうち）』（価格4,900円）は画期的なタイピング練習ソフトです。

画面での説明と同時に，豊富な音声ガイドで指の動かしかたを解説。「頭で覚える」という従来の学習方法とは異なり，「体（目と耳と指）で覚える」というもっとも実用的な方法を採用しています。

また，特打は従来のタイピング練習ソフトに欠けていた娯楽性も重視。タイピングの練習を，アクション西部劇ゲームとして構成。ユーザーは武者修行中のガンマンとして，酒場の主人や酒場の客達と銃ではなくキーの早打ちを競います。タイピング練習のための課題は「缶撃ち対決」「集団銃撃戦」「1対1の決闘」など多彩。もちろんキーボードは拳銃で，キーを押すと「バキューン」と銃声が響きます。痛快な西部劇ゲームを楽しみながら，ブラインド・タッチを習得しましょう。

■問い合わせ先
株式会社
ソース
☎03-3551-5581

コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

CHANNEL. 2
パソコンでDJプレイを実現！ SpinControl（スピンコントロール）

今回のパーフェクト・ミディ・チャンネルは，パソコンを使った音楽の新しい楽しみかたを教えてくれるソフト「SpinControl（スピンコントロール）」を紹介します。

リズムに合わせてキーボードを押せば，キミも立派なDJに早変わり。早速プレイしてみましょう！

SpinControl 価格4,800円

●問い合わせ先
日本電素工業株式会社
☎03-3769-7030
http://www.ndi-alcc.com/

●動作環境
OS：Windows95
CPU：Pentium-75MHz以上推奨
メモリ：16Mバイト以上
ハードディスク：10Mバイト以上の空き容量
CD-ROMドライブ必須
DirectXに対応したサウンドカード

リズムでフレーズをつなげばキミもDJだ！

今回紹介するソフト『SpinControl（スピンコントロール）』は，いわゆる打ち込み系の音楽ソフトではありません。

音楽作成のアプローチとしては，実際に楽器などでメロディを作成し，それによって曲を作っていくというごく一般的な方法と，ある程度まとまったメロディやリズムなどのあらかじめ用意された音楽素材を組み合わせて新しい音楽を作っていくというリミックスと呼ばれる方法があります。

SpinControlは，その後者の素材の組み合わせによって音楽を作っていく方法で音楽を楽しむことができるソフトです。その感覚はまるでクラブのDJ。リアルタイムにリズムに合わせてフレーズをつなげていって，DJのような感覚で音楽をプレイできるまったく新しいジャンルのソフトなのです。

DirectSoundが必要！

DirectSoundとは，Windows95のゲーム拡張機能であるDirectXの一つの機能で，PCMサウンド機能を拡張します。この機能を使ってSpinControlは動作しています。

そのため，SpinControlを使用するパソコンには，DirectSoundに対応したPCMサウンド・カードが必要となります。もっとも一般的に使われている，SoundBlaster互換などのサウンド・カードを使用していれば大丈夫でしょう。

DirectXがインストールされていないマシンの場合，はじめにSpinControlのCD-ROMに収録されているDirectXのセットアップ・プログラムを使って，DirectSound機能をインストールしておきましょう。

まずは起動だ！

セットアップが終わったら，SpinControlを起動してみましょう。すると，クールなオープニング・ビデオが流れ（画面1），その後，メイン画面が立ち上がります（画面2）。

ここでは，SpinControlのCD-ROMのCD-DAトラックに収録されている，音楽を再生することができます。

じつは，SpinControlのCD-ROMはパソコン用のCD-ROMデータだけではなく，ふつうの音楽用CDと同様にCDプレーヤなどで再生できる音楽も収録されているのです。

収録されている曲は，第1表の8曲になっています。

これらは，サンフランシスコのアンダ

《画面1》起動すると再生されるオープニング・ビデオ

《画面2》収録されている曲をCD-DAで再生可能！

《第1表》収録曲一覧

Seraphim Odyssey	“Feel Pressure”
Bassbin	“hell”
Bass kittens	“Heartbreak Factory”
Deluxe	“Black Wax”
Freaky Chakra	“Trepidations in love”
Saharafish	“little Bells”
Mephisto Odyssey	“Transketch”
Robbers on Antiquity	“Phosphene Dream”

ーグラウンドで活躍しているグループの楽曲を集めています。それぞれのCDジャケットを選択し，再生ボタンを押すことで，CDから直接音楽が再生されます。

リミックスにチャレンジ！

続いて，SpinControlのメイン機能である，リミックスにチャレンジしてみましょう。元になる楽曲をメイン画面で選択し，中央にあるMIXボタンを押すと，リミックス・モードになります（画面3）。

リミックス・モードでは，ターンテーブルやクロス・フェーダなど，DJが使う器材をもとにデザインされた画面上で，さまざまな操作を行ないます。

操作はとても簡単です。テンキーをはじめとする16のキーには，さまざまな演奏パターンが割り振られています。

再生ボタンを押して，演奏モードにしてから，それらのキーを押すことによって，すぐさま対応したフレーズを演奏することができるようになっています。

収録されているフレーズは，先ほど紹介した楽曲で使われているものが収録されています。ドラムやベースなどで作られたリズム系のものや，シンセ系メロディなどがあり，それらをうまく重ね合わせながら，演奏を楽しみます。

フレーズ演奏以外に，リズムなどをループ演奏状態で固定するロック（“+”キー），キー（音程）を移動させるF/X（“*”キー），ロックされたトラックを一時的にミュートするBREAK（“−”キー）など特殊機能キーを使えば，さらに演奏はパワーアップします。

演奏データを記録しよう！

こういった機能を使って演奏したリミックスは，ハードディスクなどにデータとして保存することができます。保存する場合は，演奏モードにするときに，再生ボタンではなく，記録ボタンを押してから演奏を行ないます。

演奏が終了したらストップキーを押して，記録を終了させ，画面下の“+”と書かれたオプション・キーを押します。すると，オプション・モードに入ります（画面4）。

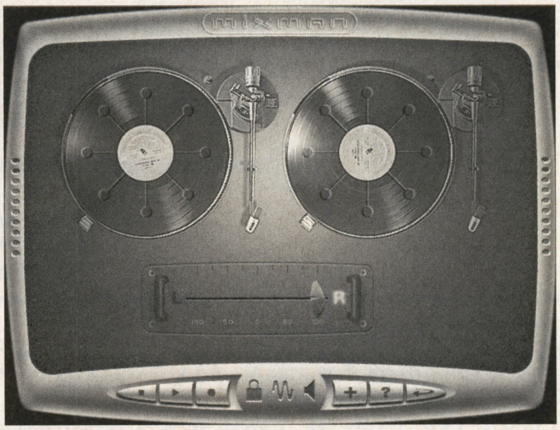
オプション・モードでは，データの保存・読み込みのほか，サンプル・データの読み込みや，F/Xを行なった場合のキー変更の幅の設定などを行なうことができます。

第2弾，3弾も準備中！

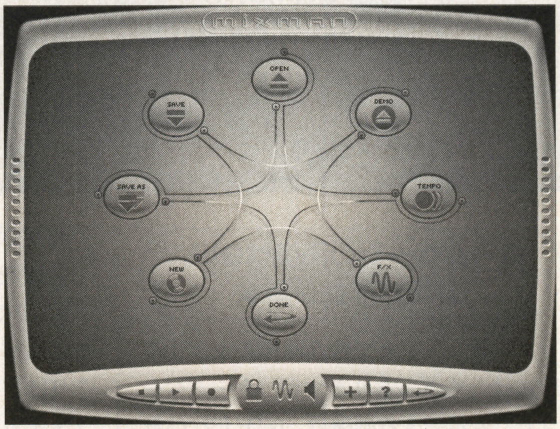
世の中には，MIDI音源を使ったリミックス・ツールも存在しますが，このSpinControlの利点は，なんといっても本物の演奏からサンプリングした，リアルなフレーズで演奏を行なうことができる点でしょう。

MIDI音源では表現できないような，重低音や歪んだ音，人の声など，さまざまな音を使った演奏を楽しむことができます。

ダンス・ミュージックが好きな人ならば，ダンス・ミュージックの音楽CDとしても，自分でCDリミックス演奏を楽しめるツールとしても，十分に満足できる内容だと思います。



《画面3》パソコンのキーボード操作だけで，簡単に自分で好きなようにリミックスできる



《画面4》オプション・モードで，演奏データの保存・読み込みなどを行なうことも可能だ

今後，日本電素工業ではSpinControlに続き，第2弾『MIXMAN』，第3弾『GeorgeClinton』の発売も予定しているそうです。

なお，8/28（木）には，渋谷NEXTにおいて，SpinControlとプロのDJのバトル（演奏）も予定されています。

ダンス・ミュージックが好きな人，DJ志望の人，ふつうのMIDI音源の音には満足できない人など，このSpinControlで本格サウンドの世界をパソコンで体験してみませんか。

さらにコンピュータ・ミュージック情報を求めるならコレ！
8/7(木)発売！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 9月情報号
特　集　CMM流オリジナルCD作り入門
特別企画　ネットやろうぜ完全マスター
サウンド編（by VB研助手3号）
カモンミュージックの新技術解明！
定価　1,543円＋税

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その5 ホームページに画像を貼り付けよう！

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

“ホームページは自己表現だ！（？）”を合言葉に，HTMLを覚えて個人ホームページ開設を目指すこのコーナー。ホームページ作りは，テキスト・エディタとWWWブラウザがあれば手軽に楽しめるので，興味のある人はぜひ挑戦してみてください。

今回は，ホームページの華でもある画像の扱いについてです。

※この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

ホームページの画像はGIF，JPEG形式が基本

コンピュータ上で扱う画像のファイル形式はたくさんありますが，ホームページ上で表示できる画像は，GIF（ジフ）形式，JPEG（ジェイペグ）形式のみとなっています（各形式については後述）。Windows標準ともいえるBMP形式や，MacintoshのPICT（ピクト）形式などは使用できないのです。その理由として，つぎの二つが考えられます。

- **ネットワークにアクセスするコンピュータは多種多様なため，特定機種に片寄らないファイル形式が望ましい。**
- **ファイル・サイズが大きいと通信に時間がかかるので，画像ファイルの容量を小さくする必要がある。**

BMPやPICT形式は，それぞれの機種では標準となっていますが，他機種ではそれほど一般的に使用されません。また，ファイル容量も大きいため，ホームページには向いていないのです。

逆にGIFやJPEGは，多くの機種での使用が考慮されているうえ，JPEGは圧縮によってファイル容量をある程度制御することが可能です。そこで，GIF，JPEGの特徴についてそれぞれ見てみることにしましょう。

画像によってGIFとJPEGを使いわけよう

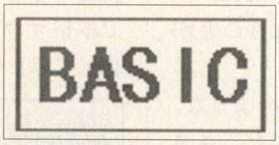
GIF形式とJPEG形式では，それぞれ長所短所があり，向いている画像やそうでない画像があります（**第1表**）。そこで，それぞれのファイル形式がどのような画像に向いているのか，ちょっと実験をしてみましょう。

まず**写真1**の画像を，GIF形式（**写真2**），JPEG形式（**写真3**）にそれぞれ変換してみます。**写真3**を見てみると，元画像から変化（劣化）してしまっていることがわかると思います。ファイル容量を見ても，JPEG形式はGIF形式よりも多くなっていますね。どうやらこのようなCG画像は，GIF形式が向いているようです。

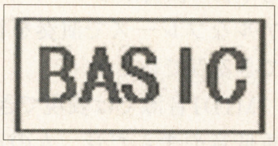
つぎに，**写真4**と**写真7**の画像を，同じようにGIF形式（**写真5,8**）とJPEG形式（**写真6,9**）に変換してみましょう。見た目はどの形式もほとんど変わりませんが，両方ともJPEG形式のほうがファイル容量が少なくなります。

このことから，文字やイラストなどの画像はGIF形式，写真画像はJPEG形式が向いている，ということがわかりました。画像によってファイル形式を使いわければ，容量の節約にもなり，データ転送も速くなります。なお，ファイル形式

《写真1》実験に用いた画像データ。100×50ドットで，白地に赤い文字。BMP形式でのファイル容量は2,668バイト



《写真2》写真1をGIF形式に変換した。画像品質は変わらないが，ファイル容量が391バイトと劇的に少なくなった！



《写真3》JPEG形式に変換（圧縮率は標準）。枠線や文字の周辺にニジミが見られる。容量は3,304バイトと逆に増加

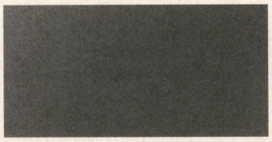
《第1表》GIF形式，JPEG形式の比較

形式	最大同時使用色数	圧縮	向いている画像	不向きな画像
GIF形式	1677万色中256色	可逆圧縮	色の少ない画像や，輪郭のはっきりした画像	自然画（写真）やグラデーションを多用した画像
JPEG形式	1677万色	非可逆圧縮	写真などの自然画	ベタ塗りで輪郭のはっきりした画像

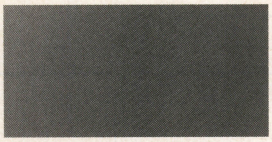
《写真4》スキャナで取り込んだ画像データ。314×210ドット，モノクロで，BMP形式でのファイル容量は67,440バイト

《写真5》写真4をGIF形式に変換。ファイル容量は65,885バイトと，あまり変わらない

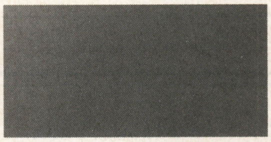
《写真6》写真4をJPEG形式に変換。GIF形式や元画像とのちがいは目立たないが，ファイル容量は15,918バイトと最も少ない



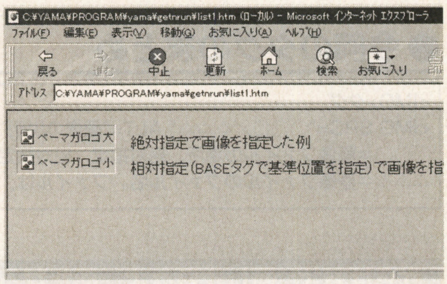
《写真7》赤から青へのグラデーション画像。100×50ドット，フルカラーで，BMP形式でのファイルサイズは15,056バイト



《写真8》写真7をGIF形式に変換。ファイルサイズは2,549バイトで，元画像とのちがいは目立たない



《写真9》写真7をJPEG形式に変換。元画像とのちがいは目立たない。ファイルサイズは1,135バイト



《写真10》画像がロードされるまえは，ALTに記述した説明文が表示される

《第2表》ファイル形式を変換した場合の容量比較

	元画像のファイル容量	GIF形式に変換した場合	JPEG形式に変換した場合
写真1の場合	2,668バイト（写真1）	391バイト（写真2）	3,304バイト（写真3）
写真4の場合	67,440バイト（写真4）	65,885バイト（写真5）	15,918バイト（写真6）
写真7の場合	15,056バイト（写真7）	2,549バイト（写真8）	1,135バイト（写真9）

《写真11》WWWブラウザによっては，画像の上にマウス・カーソルを持っていくと説明が表示される場合もある

《リスト1》IMGタグを使ったHTML文書の例

```
<HTML>
<HEAD>
<BASE HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/">
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/image/global/rogo.gif " ALT="ベーマガロゴ大">
  絶対指定で画像を指定した例<BR>
<IMG SRC="image/global/rogos.gif" ALT="ベーマガロゴ小">
  相対指定（BASEタグで基準位置を指定）で画像を指定した例<BR>
</BODY>
</HTML>
```

を変更させるには，レタッチ・ソフトなどが必要になるので，別途用意しておきましょう。

画像表示のタグは？

さて，ここから本題のHTML解説です。画像を制御する<IMG>タグは，つぎのように記述します。

<IMG SRC="画像の場所／ファイル名" ALT="その画像の説明">

“SRC=～”に記述する内容は，前回まで長々と説明した，リンク設定のときと同じ規則が通用します。つまり，絶対指定や相対指定，<BASE>タグによる基準位置の指定などを，そのまま使用できるわけです（**リスト1**）。

“ALT=～”には，その画像を説明する文を書きます。入力された文章は，画像のロードが終わるまで表示されたり（**写真10**），画像にカーソルを合わせたときに表示されます（**写真11**）。

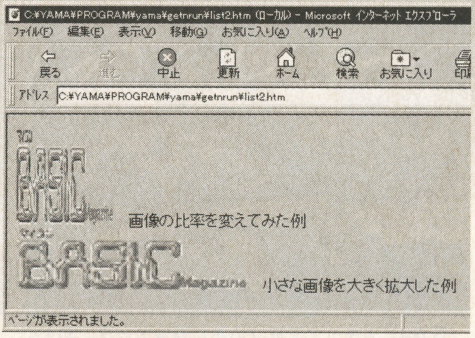
通信速度を確保するため，画像表示をOFFにしたり，テキスト表示しかできないブラウザを使っている場合，ページ上の画像を見ることができません。その場合，“ALT=～”に記述された説明を読んで，どのような画像が用意されていたかを想像するのです。簡単な説明でいいので，こうした人たちのためにALTの内容はキチンと記述しておきましょう。

画像は拡大，縮小して表示できるぞ

<IMG>タグには，この他にも“WIDTH＝～，HEIGHT＝～”という，それぞれ画像の横幅，縦幅を指定する項目があります（**リスト2**）。これらの項目を指定すれば，表示する画像の大きさを変えたり，画像の縦横の比率を変えることができるのです（**写真12**）。

小さい画像を大きく表示させて，ファ

イル容量の節約，通信の速度アップをはかりたい場合に有効です。その場合，表示される画像が粗くなってしまうことがあるので，注意しましょう。



《写真12》画像の比率を変えたり，拡大した例

《リスト2》画像の大きさ，比率を変えるタグを利用したサンプル・リスト

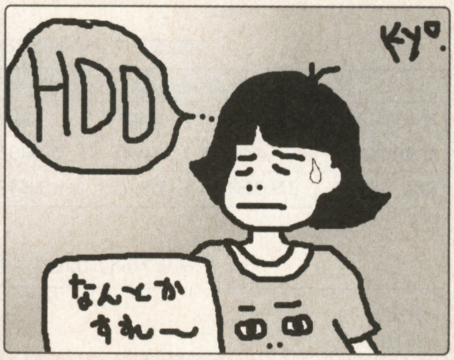
```
<HTML>
<HEAD>
<BASE HREF="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/">
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC="http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/image/global/rogo.gif" ALT="ベーマガロゴ大" WIDTH=100 HEIGHT=100>
  画像の比率を変えてみた例<BR>
<IMG SRC="image/global/rogos.gif" ALT="ベーマガロゴ小" WIDTH=240 HEIGHT=64>
  小さな画像を大きく拡大した例<BR>
</BODY>
</HTML>
```

●今回のタグのまとめ

<IMG>タグ
<IMG SRC="○○○／△△△" ALT="画像の説明" WIDTH=横幅 HEIGHT=縦幅>
○○○＝画像ファイルの場所。絶対指定，相対指定がある
△△△＝画像ファイルのファイル名。ファイルは，GIF形式かJPEG形式

さらば友よ，優しき日々よ。新たなる出発を前に，いま別れのドラマがっ！

もっとがんばれ！きょーこ
Motto Gambare! Kyoko



がんば⑩ ホームページ開設への野望編 その4 HDDのムダ使いはほどほどに

梅雨です。外にでて遊びたいよぅ，と子供みたいなコトをつぶやきたくもなりますが，この号が発売される頃にはすっかり梅雨も明けていることでしょう。

さて，先月ハードディスクの容量が足りなくて“がびーん”なところで終わってしまったので，その後どうなったかお話しましょう。

まず，大問題だったのがパソコン通信のログ（通信記録）整理。パソコンを去年の5月に買ってから，私はただの一度もログを整理したこともなくほったらかしだったのですよ。まー，たまることたまること。「これを整理しちゃえばさぞスッキリするだろうなー」と夢みながら作業を続けた私ですが，これがまー終わらない終わらない（笑）。あんまり終わらないんで，途中でやめちゃいました。あははは（笑いごとなのか？）。

矛先（ほこさき）を変えて，今度はいらなそうなソフトをがんがん削除することに。これはやってよかった！　私ってばなぜか使いもしない家計簿ソフトとか持ってて（使えよ；），その他もろもろゲームだなんだと消しまくったら100MB近く容量が空きました。1GB（ギガ）あってもムダ使いしちゃいけませんね（笑）。これで，挫折（ざせつ）してた「イージーアニメーター」も無事導入完了。

で，ホームページ開設に備えた具体的な作業については次回でお話しますが，今私がやってるのはもっぱらイラスト作り。私の性格からして，たぶん見た目に走るだろうコトは確実（笑），そこはホラ，慎重にやってるのですよ。

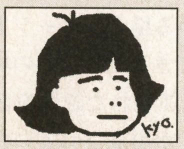
ベーマガ読者のみなさんはきっと目も肥えているだろうし，“ほんのお茶うけ程度”よりは見ごたえのあるホームページになるようにガンバリまーす！

今月はここでお・し・ま・い。

コメント

パソコン・ユーザーなら誰でも一度はハマる，HDDの空き容量不足。こまめに整理して，ゆとりあるHDD空き容量を保ちましょう。

（週に一度はHDD内を整理する編集者）



●筆者紹介●
きょーこ
山形県に住むデジタル・サイバー・チャリンコ・イラスト描き主婦。ついにホームページ作りも本格的に始動。次号「ホームページに何を望むの？」（大ウソ）にロックオン！　読んでくれないと，来月号で暴れちゃうぞ？

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

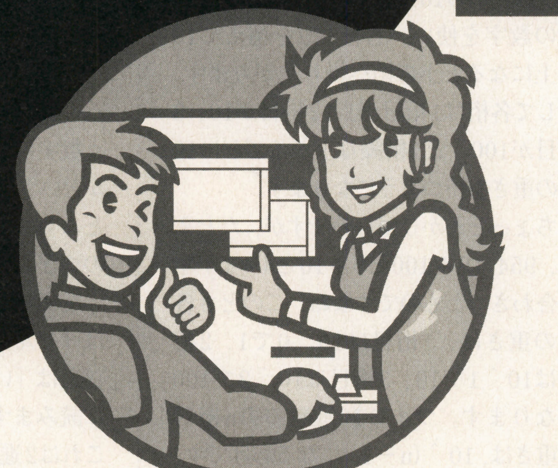
プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mk II SR
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。
①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。
注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。
注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。
編集部

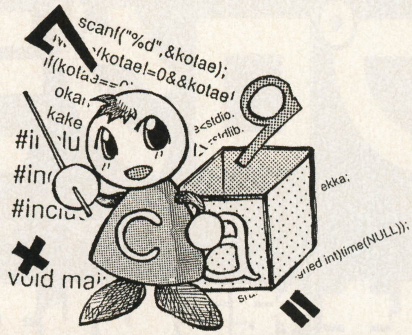
★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかない
C言語講座

●第8回●
2進数・16進数

ハロー！C言語ワールド

四辻 孝文
（すたじおのま）



今回のテーマは先月の予告どおり「文字列」をやるつもりでしたが，その前に16進数がわからないと説明しづらいところもあるので，まずは2進・16進数について説明しようと思います。

10進数って？

私たちはふだん10進数を使っていますよね。この10進数では0から9の10種類の数字を使い，各桁は9を超えて10以上になると上の桁へ繰り上がります。そして各桁は1桁目が1，2桁目が10，3桁目が100，と1桁繰り上がるごとに10倍の重さを持つようになります。

ちょっとわかりづらいですが，たとえば，954は9＊100と5＊10と4＊1が組み合わさったものですよね。このとき各桁の重さは，1桁目は10＾0で1，2桁目は10＾1で10，3桁目は10＾2で100になります。つまり10進数の第n桁目の重さは，10＾(n－1) になるわけです。

《第1表》10進数と2進数，16進数の対応

10進数	2進数	16進数
0	0	0
1	1	1
2	10	2
3	11	3
4	100	4
5	101	5
6	110	6
7	111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10
17	10001	11

それじゃあ2進数は？

さて，これを踏まえたうえで2進数について説明しましょう。まず，2進数では0と1の二つの数字しか使いません。ある桁が2になるとすぐに繰り上がってしまうんです。ちょっと言葉ではわかりづらいので，実際に**第1表**で見てみましょう。

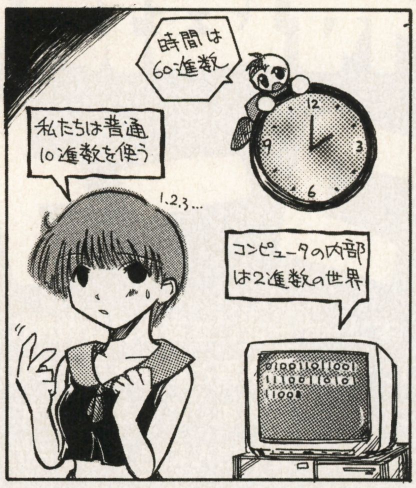
まず，(10進数での) 0は2進数でも0ですね。1も同じです。さて，問題になるのは2からです。2進数では「2」という数字は使いません。それではどうなるかというと，上の桁に繰り上がって「10」となります。つぎは「11」ですね。そのつぎは，「100」となります。

では読みかたです。2進数の「1101」は「せんひゃくいち」とは読みません。普通は「いちいちぜろいち」というふうに読みます。なんだか変な感じですが，これは2進数では各桁の重みが10＾nではないからなんですね。

2進数では桁の重みは2＾nになります。1桁目は2＾0で1，2桁目は2＾1で2，以降4・8・16・32・64・128・256…と増えていきます。この2＾nが何になるかというのは，覚えておくと結構便利ですよ。

8ビットで1バイト

2進数での1桁を「ビット」といい，これは情報量の最小単位となります。たとえば8ビットなら2進数で8桁，0から



255の256種類を表すことができます。16ビットなら0から65535の65536とおりです。

つまりnビットで表せる数値は0から2＾n－1の2＾nとおりになるわけですね（数値の範囲は符号なしの場合）。よくコンピュータにくわしい人が256とか65536とかの数字を見て「おっ，きりがいい」と言うのはこういうわけなんです。

8ビットをひとまとめにして1バイトといいます。ということは，1バイトは256とおりを表せるわけです。これはよく記憶容量の単位としてお目にかかりますね。フロッピーディスクの容量は2DDで720キロバイト（KB)，2HDで1.44メガバイト（MB）とかね。

数字は16種類もないよ？

さて，つぎは16進数です。でも2進数が理解できればたいしたことはありません。16種類の数字を使って値を表して

＊プログラムはコンパイラに付属のものや，市販のエディタを使って打ち込みます。サンプル・プログラムを実行するにはTURBO CやMS－CなどのCコンパイラが必要になります。なおコンパイラはC＋＋でも問題ありません。

```
たとえば1011101なら
    右から4桁ごとにくぎって　101　1101　これを
    くぎりごとに16進数に直すと
        101　1101
         ▼     ▼
         5     13　で5Dとなる。
```

《第1図》2進数から16進数への変換方法

いるだけです。ただ，数字は10種類の文字しかありません。そこで16進数では9以降はアルファベットを使います。そして10進数の15までは1桁で表します。桁が上がるのは16からになります。

もうわかっていると思いますが，16進数での桁の重みは1・16・256・4096・65536…と16＾nになるわけですね。

2進，10進，16進数の相誤変換

2進，16進数の考えかたはわかったと思いますが，これらが相互に変換できないとあんまり役に立ちません。そこで，変換の方法についてやりたいと思います。

まず，2進，16進数から10進数への変換ですが，これは10進数の954が9＊10＾2＋5＊10＾1＋4＊10＾0であることがわかれば，同じように考えればいいだけです。たとえば2進数で1101というのは1＊2＾3＋1＊2＾2＋0＊2＾1＋1＊2＾0ですよね。式の中で書かなくてもいい部分を消すと，2＾3＋2＾2＋2＾0になります。これは8＋4＋1なので，この2進数は10進数では13になります。

さきほど2＾nを覚えておくといいと言ったのは，これが暗算でできるようになるからなんです。

つぎは2進数から16進数への変換ですが，実はすごく簡単です。

まず2進数で表された数字を，右から4桁ずつ区切ります。たとえば1011101なら101・1101のようにします。そうしたら，その区切った4桁ごとに16進数に直していきます。2進数の4桁での最大値は15なので，必ず16進数では1桁になるはずですね。この場合10進数で5と13，つまり16進数だと5とDですね（**第1図**）。

はい，もう終わりです。これが答えです。2進数の1011101は16進数では5Dになります。どんなに長くなってもやりかたは変わらないので安心ですね。

最後に10進数から2進数への変換です。これは数値を2で割っていき，余りを書き出すという方法を使います。これのやりかたは**第2図**を見てくださいね。

```
まず2進数に変換したい10進数の数字を書きます。　　　　　　　　→①
ここでは例として324を2進数に変換しようと思います。
その数字を2で割った答をその数字の下に書き，
余りを右側に書きます。0でも書きます。　　　　　　　　　　　→②
余りは常に0か1になるはずですね。
またその答を2で割り，
さっきと同じように答と余りを書きます。　　　　　　　　　　　→③

これを割れなくなる（答えが1になる）まで繰り返します。　　　→④

最後の数字から余りを拾っていくと…　　　　　　　　　　　　　→⑤
おぉ 2進数に変換されてるじゃないですか。
2 ) 324      ▲   ←①
2 ) 162…0    │   ←②
2 )  81…0    │   ←③
2 )  40…1    │
2 )  20…0    │
2 )  10…0    │
2 )   5…0    │
2 )   2…1    │
      1…0    │   ←④　　で，101000100
                  ←⑤
```

《第2図》10進数から2進数への変換方法

えっ？　10進数から16進数への変換はやらないのかって？　16進数への変換も2進数への変換と同じように16で割っていって，余りを書いていけばいいんですが，2進数に直してから16進数にしたほうがわかりやすいので，私はそちらをすすめます。

それでC言語でどうやって使うの？

さて，それではC言語では10進数以外はどうやって使うんでしょうか？

まず2進数ですが，じつは…C言語では直接2進数は使えません。C言語でビットを意識して数値を扱うには8進数か16進数を使う必要があります。

数値を16進数として扱うには，数字の列の先頭に「0x」をつけます。たとえば16進数の1Bというのを書く場合「0x1b」となります。ちなみにBASICでは「&H」というのを前につけましたね。あれと同じようなものです。

ついでにあまり使いませんが8進数を使いたい場合は，先頭に「0」をつけます。「O」（アルファベットのオー）ではなく「0」（ゼロ）です。なので10進数のつもりで書いたものでも，先頭に「0」をつけると8進数だと解釈されてしまいます。桁の位置を合わせようとして「0」を書き足したりすると値がかわってビックリするので，そういう場合はスペースで位置合わせをしましょうね。

ためし表示させてみる

サンプル・プログラム1を見てください。これは「10」という数字は8進，10進，16進数だとすると，10進数ではいくつになるのか？　10進数の100は8進，10進，16進数ではどうなるのかというのを表示しています。

このプログラムで新しく出てきたのは「printf」関数の出力書式文字列の「%o」と「%x」ですね。これらは「%d」

《サンプル・プログラム1》

```
#include<stdio.h>

void main(){
    int oct,dec,hex;
    oct= 010;
    dec= 10;
    hex=0x10;

    printf("10は8進数だと %d  10進数だと %d  16進数だと %d¥n",oct,dec,hex);

    printf("10進数の100は8進数だと %o  10進数だと %d  16進数だと %x¥n",100,100,100);
}
```

```
10は8進数だと8　10進数だと10　16進数だと16
10進数の100は8進数だと144　10進数だと100　16進数だと64
```

▲サンプル・プログラム1の実行結果

と同じで，数値を表示する場合に使うもので，「%o」は8進数，「%x」は16進数でそれぞれ表示されます。

文字の内部表現

ここからは文字の話です。とりあえず今回の話はすべて半角文字についてのことなので，そのつもりで聞いてくださいね。

コンピュータ内部では，音声・映像などもすべて数値として扱われているのは知っていると思いますが，もちろん文字も数値として扱われているわけです。

文字とコード

さて，文字が数値として扱われる場合，一つの文字は一つの数値と1対1で対応していないと困ってしまいます。この「ある文字に対応した数値」のことを，その文字の「文字コード」といいます。

「文字を数値化する」というとなんだかむずかしそうですが，そう思う前にちょっとポケベルのメッセージを送る場合のことを考えてみてください。

たとえば「ベーマガ」と送る場合，640469702104と押せばいいのですが，これはじつは文字コードみたいなものなんです。

電話には文字のボタンはついていませんね。だから，文字を送るには数値に変換して送る必要があります。ポケベルのコード（STDコード）では2桁で1文字を表していて，電話機のボタンは0から9の10種類ですから，その組み合わせは10＊10で100とおりあります。00から99までの100とおりですね。この数値一つひとつには，1文字が対応しています。64というコードには「へ」という文字が，04というコードには「゛」が対応しているわけです。逆を言えば，「へ」という文字には64というコードが与えられているわけですね。

ASCIIコード

今現在，ほとんどのパソコンの文字コード体系は「ASCII（アスキー）」というもので，これは英数字コード体系の一つであり，最も広く使われているものです。このほかにもEBCDIC（イビシディック）という文字コード体系もありますが，まずパソコンでは使われることはないので，あまり考えなくても問題ありません。

さて，今パソコンではASCIIコードを使っているといったばかりなんですが，実際には日本語が使える環境ではJISコードを使っています。ただ，このJISコードでは1文字を除いては，ASCIIコードを完全に含んでいるので「ASCIIコードを使っている」といっても間違ってはいないと思います。

ASCIIコードは基本的に7ビットの文字コード体系なので，0x0から0x7Fまでの128種類が表現できますね。この中に数字・英大文字・英小文字・記号・制御文字が割り当てられています。

JISコードはこのASCIIコードを拡張したもので，8ビットの文字コード体系です。8ビットだと0から0xFF（255）までの256種類が表現できることになります。JISコードの0から0x7F（127）までは0x5Cの「／」が「￥」になっていることを除いて，同じになっているのでASCIIコードのものはそのままJISコードでも使えるわけです。そして，JISコードの0x80（128）から0xFF（255）にはカタカナ・句読点・濁点などが割り当てられています。

あれ？　ひらがなは？　と思う人もいるかもしれませんね。じつはJISコードにはひらがなは割り当てられていないんです。ひらがなは，あとで説明する2バイト文字になります。昔の漢字が扱えなかったころのゲームのメッセージがカタカナで書いてあるのは，こういう理由だったんですね。

機種依存文字

第2表のJISコード表を見てもらうとわかりますが，何文字か未定義になっている部分がありますね。ここは各機種ごとにバラバラの文字が定義されています。PC-98では罫線や図形になっていたり，MSXではひらがなだったりするわけです。

ここで問題なのは，これらは文字の形はちがってもそのコードは同じであるということです。つまりMSXで半角のひらがなを使って書いたテキストはちゃんと表示されますが，PC-98では文字が別のものに化けてしまい，わけがわからなくなってしまうのです。

この未定義の部分の機種によりちがう文字のことを「機種依存文字」といいます。ほかの機種で使う可能性のあるテキスト・ファイルなどには，できるだけ使わないようにしましょう。

文字コード表を表示してみる

それでは文字を表示させるプログラムを作ってみましょう。まずは文字の表示のさせかたを覚えましょう。

文字を表示させるには「printf」関数の出力書式文字列に「%c」を使います。これは「printf」関数が実行され，表示されるときに，対応する後ろの数値（変

用語解説

2＾n（2のnじょう）：
テキスト・ファイルでは2^nという表現が上手くできないので，べき乗記号「＾」を使ってn乗を表す。ちなみにC言語でx＾nは
pow(x,n);
で計算できる。ただしmath.hをインクルードする必要がある。

KB（きろばいと）：
1バイトは8ビット。それなら1KBは8000バイトか？というと，実はそうではない。情報量の単位ではKは2＾10＝1024を示す。普通はキロのkは小文字を使うのだが，この場合は大文字のKを使う。人によっては1000倍のキロと区別する意味で「ケーバイト」と読む人もいる。でもMBを「エムバイト」と読んでいる人には，今のところお目にかかっていない。

ASCII（あすきー）：
American Standard Code for Information Interchange（情報交換用米国標準符号）
7／8ビットの英数字コード体系の一つ。実際に使われている文字コード体系はISOやJIS（どちらもASCIIがもとになっている）の場合が多いのだが，ASCIIといっても問題はない（と思う）。

JIS（じす）：
Japanese Industrial Standards（日本工業規格）
文字コードについてはISO 646の日本版でJIS X 0210-1976 情報交換符号となっている。

《第2表》JISコード表

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NU	DL	SP	0	@	P	`	p			未	-	ﾀ	ﾐ		
1	SH	D1	!	1	A	Q	a	q			｡	ｱ	ﾁ	ﾑ		
2	SX	D2	"	2	B	R	b	r			｢	ｲ	ﾂ	ﾒ		
3	EX	D3	#	3	C	S	c	s			｣	ｳ	ﾃ	ﾓ		
4	ET	D4	$	4	D	T	d	t			,	ｴ	ﾄ	ﾔ		
5	EQ	NK	%	5	E	U	e	u	↑	↑	･	ｵ	ﾅ	ﾕ	↑	↑
6	AK	SY	&	6	F	V	f	v			未	ｦ	ｶ	ﾆ	ﾖ	未
7	BL	EB	'	7	G	W	g	w			定	ｧ	ｷ	ﾇ	ﾗ	定
8	BS	CN	(	8	H	X	h	x			義	ｨ	ｸ	ﾈ	ﾘ	義
9	HT	EM	)	9	I	Y	l	y	↓	↓	ｩ	ｹ	ﾉ	ﾙ	↓	↓
A	LF	SB	*	:	J	Z	j	z			ｪ	ｺ	ﾊ	ﾚ		
B	VT	EC	+	;	K	[	k	{			ｫ	ｻ	ﾋ	ﾛ		
C	FF	FS	,	<	L	¥	l	¦			ｬ	ｼ	ﾌ	ﾜ		
D	CR	GS	-	=	M	}	m	]			ｭ	ｽ	ﾍ	ﾝ		
E	S0	RS	.	>	N	^	n	~			ｮ	ｾ	ﾎ	ﾞ		
F	S1	US	/	?	O	_	o	DT			ｯ	ｿ	ﾏ	ﾟ	3	

（16進数上位桁）

（16進数下位桁）

0ｘ00～0ｘ1Fまでは制御文字
0ｘ20はスペース
0ｘ80～0ｘA0と0ｘE0～0ｘFFは未定義
ASCIIコードでは0ｘ5Cが「＼」（バックスラッシュ）

数の値など）を文字コードとする1文字に置き換わって表示されます。たとえば

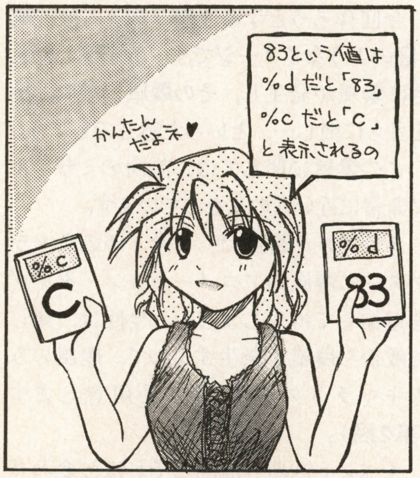
printf（" %c", 0x41）;

とすると「A」が表示されなす。

プログラム・リスト2を見てください。文字コードを表示するプログラムを作ってみました。このプログラムを見ていくとしましょうか。

①の部分は毎度おなじみヘッダファイルのインクルードですね。いつもの「stdio.h」のほかに今回は「ctype．h」というのを使います。これはシータイプヘッダなどと読み，文字種の判定と変換をする関数をあつめたものです。「ctype」のCはキャラクタ（Character）のCなんですね。

使用する変数は「u」「l」「ch」の三つです。②の部分で宣言しています。「u」と「l」はそれぞれ文字コードの16進数での上位桁，下位桁で，「ch」はその二つをあわせた文字コードです。



③の部分では文字をただならべていくだけですとコードがわかりづらいので，16進数の桁を表示する処理をしています。ここは文字コードの16進数では，上位桁に当たります。

④の「for」は縦の列のループです。縦の列は文字コードの16進数での下位桁に当たるので，変数「l」でループさせています。

⑤も③とおなじで16進数の下位桁を表示させています。

⑥の「for」で横方向のループをさせています。文字コードの16進数での上位桁ですね。

⑦では，文字コードを計算させています。上位桁は1桁分の0x10を掛けてやって，桁上がりさせて下位桁を足すことで一つの数値にしています。

⑧の「if」の条件に見慣れないものがありますね。この「isprint」はその文字コードの文字が表示できれば真，制御文字などで表示できなければ偽を返えす関数です。つまりこの場合，変数「ch」を文字コードとする文字が画面に表示できるものなら⑨へ。そうでなければ⑩へ処理が移ることになります。

⑨では，文字を実際に表示させています。さっき説明した「%c」を使っていますね。

⑩その文字は表示できないので代わりにスペースを表示させます。⑪1行書き終わったので改行します。

これでこのプログラムは終了します。本当は0x80以降も表示させたかったのですが，2バイト文字の頭になっている文字を区別する方法がわからなかったので，今回はASCIIコードの部分しか表示していません。

《サンプル・プログラム2》

```
#include<stdio.h>                 ←①
#include<ctype.h>                  ↓

void main(){
  int u,l,ch;                     ←②

  printf(" ");                     ↑
                                  ←③
  for(u=0;u<=0x7;u++)              |
    printf(" %x",u);               |
                                   |
  printf("¥n");                    ↓

  for(l=0;l<=0xf;l++){            ←④
    printf("%x",l);               ←⑤
    for(u=0;u<=0x7;u++){          ←⑥
      ch=u*0x10+l;                ←⑦
      if(isprint(ch))             ←⑧
        printf(" %c",ch);         ←⑨
      else
        printf("  ");             ←⑩
    }
    printf("¥n");                 ←⑪
  }
}
```

```
  0 1 2 3 4 5 6 7
0       0 @ P ` p
1     ! 1 A Q a q
2     " 2 B R b r
3     # 3 C S c s
4     $ 4 D T d t
5     % 5 E U e u
6     & 6 F V f v
7     ' 7 G W g w
8     ( 8 H X h x
9     ) 9 I Y i y
a     * : J Z j z
b     + ; K [ k {
c     , < L ¥ l ¦
d     - = M ] m }
e     . > N ^ n ~
f     / ? O _ o
```

▲サンプル・プログラム2の実行結果

次こそは文字列を

今回は2進，16進数についてやらなければいけなかったので，文字列を使うところまでいきませんでした。C言語で文字列を扱うのはなかなか大変です。次回こそ文字列の扱いについてやろうと思います。

それじゃ　いつものように来月まで，バイバイ！

WinとMac環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。

Klik & Play クリック アンド プレイ ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile
神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。最近，NECの『Mobile Gear（モバイル・ギア：WindowsCE版ではなく旧機種のMC-MK12）』を購入。実は，Z80互換以外のCPUを積んだマシンを買うのは（ゲーム機をのぞくと）これがはじめてだそうな。

Play20 "対戦＆連爆"シューティングに挑戦！

Windows＆Macintosh対応の高速ゲーム作成ソフト『Klik＆Play』。これを使えば，工夫しだいでいろいろなゲームを作ることができます。

今回は，"連爆"という連続して敵を倒すものと，"対戦"要素を取り入れたシステムを作ってみたいと思います。

問い合わせ先

Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス(株)
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）
ホームページ：http://www2.infoweb.or.jp/klik/

動作環境

●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Macintoshの場合●
パソコン本体：68LC040以上のCPUを搭載し，漢字Talk7.1.2以上のシステムが動作するマシン
メモリ：空き6Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット以上，256色表示
その他：CD-ROMドライブが必要

ティンクルスタースプライツに注目だ！

みなさんは『ティンクルスタースプライツ』というゲームを知っていますか？ADK製作のこのゲームは，シューティングに対戦型パズルゲームの要素を取り入れ，"対戦シューティング"という新境地を切り開いた名作です。

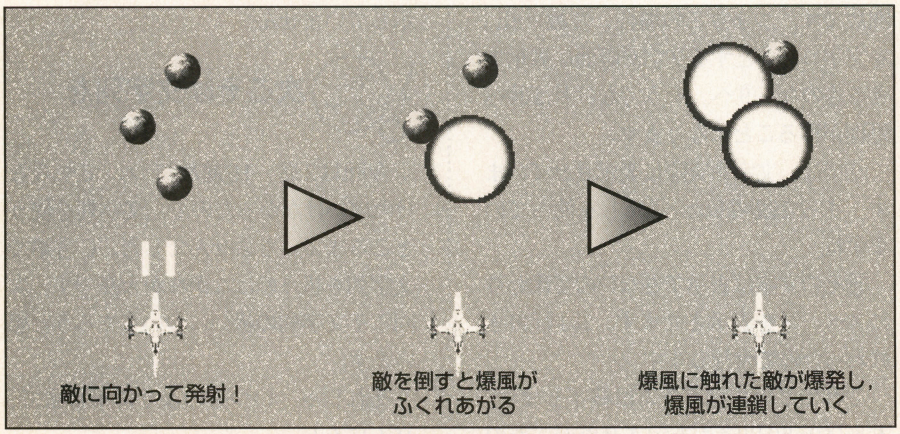
このゲームでは，敵を倒したときの爆風が，さらに近くの敵を巻き込んで倒すという，"連爆"と呼ばれるシステムを持っています。

この連爆により，大量のキャラクターを一気に倒す快感が，ゲームをおもしろくしている一要素となっているのではないでしょうか。

そこで，今回はこの連爆という要素を持った対戦型シューティング・ゲームをKlik＆Playで作ってみることにしましょう。

ティンクルスタースプライツのおもしろさは，連爆というシステムだけではないので，興味を持った人はぜひ遊んでみることをおすすめします。人間相手の対戦は燃えますよ～。

なおこのゲームは，秋ころにセガサターンにも移植される予定です。セガサターン版は，オープニング・ムービーや新キャラが追加されるそうで，すでにネオジオROM版やネオジオCD版を持っている人も「買い」でしょう。



《第1図》これが連爆のしくみだ！

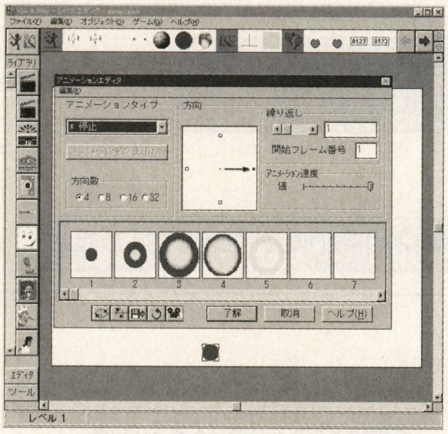
連爆のしくみを知る！

今回作ろうとする連爆システムは，第1図のようなイメージです。敵を倒したときに爆風が発生し，その爆風に触れた敵をさらに倒し…，といった感じでしょう。

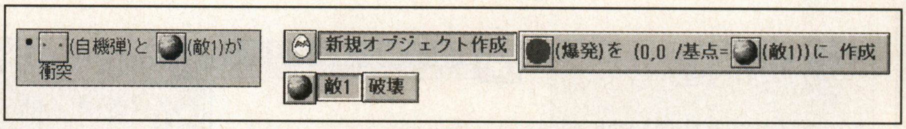
この爆風に関しては，前回のミサイルに非常に近いものになっています。

ミサイルの爆風は，ミサイルのキャラクターに爆風のアニメーション・タイプを追加して再生しました。今回は，倒した敵から爆風が発生するので，爆風のみのキャラクターというのを用意します（第2図）。

イベント処理も前回とそれほど変わり



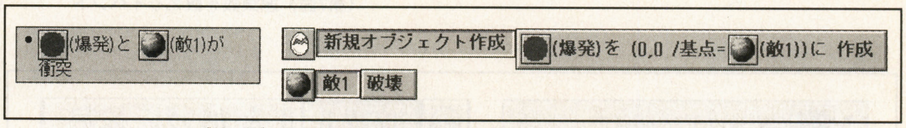
《第2図》爆風のキャラクターを作る



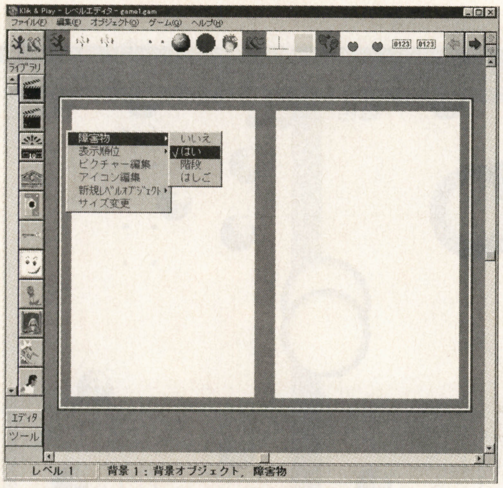
《第3図》敵を倒したときに，同時に爆風を発生させるイベント

●Klik&Playイベント設定方法

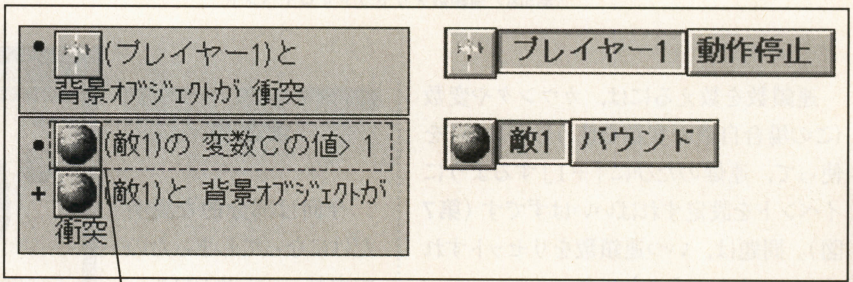
この図は，左にイベントの条件，中央にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と中央のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。



《第4図》爆風で敵を倒し，さらに爆風を発生させるイベント



《第5図》枠となる背景を配置して，障害物に設定する



《第6図》背景に衝突したら止まったり，バウンドしたりするイベント

変数を条件とすることで，背景にぶつかってもバウンドしない場合を設定している。この場合，変数Cが2以上ならバウンド，0／1なら素通りする。

ありません。自機の放った弾で敵を倒したら，第3図のイベントで敵を破壊し，爆風のキャラクターを作成します。

さらに，爆風に敵が触れた場合，第4図のイベントで敵を破壊して，また爆風のキャラクターを作成するのです。

基本的には，これだけで連爆はできあがりました。

画面を分割して対戦型にする！

つぎに，画面を2分割して，対戦をできるようにしてみましょう。

まず，第5図のように背景を配置して，この背景を「障害物」に設定します。これで，左と右に境界がひかれて分割され，ついでに画面のまわりにも枠ができました。

この障害物という設定をした背景を生かすため，第6図のようなイベントの設定をします。これは要するに，枠にぶつかったら止めたり，バウンドさせたりといったことをするわけです。

このようなイベントの設定をしないと，背景を障害物に設定してあっても，すり抜けてしまいます。逆にいえば，このイベントに条件を追加することで，特定の場合に枠を通り抜けさせたりもできるというわけです。

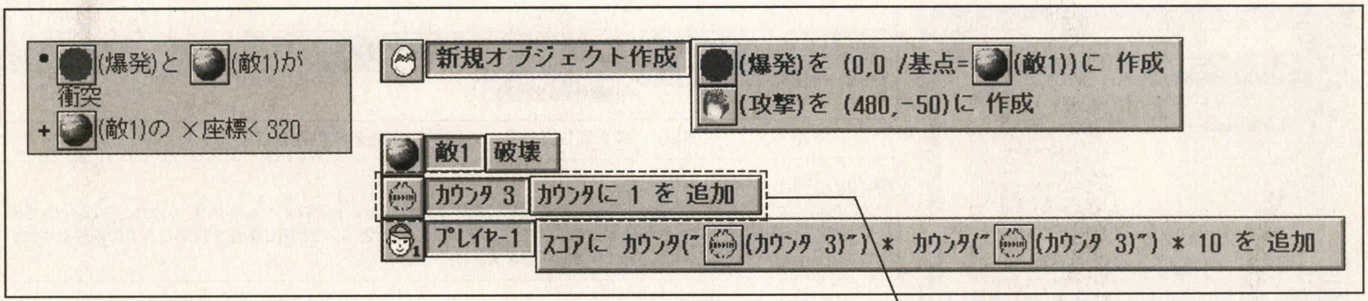
連爆による対戦相手への攻撃

対戦ゲームにするには，相手に何らかの攻撃ができたほうがいいですね。そこで，ここでは連爆によって敵を倒した場合，相手のフィールドに特別な敵キャラクターを発生するようにしました。

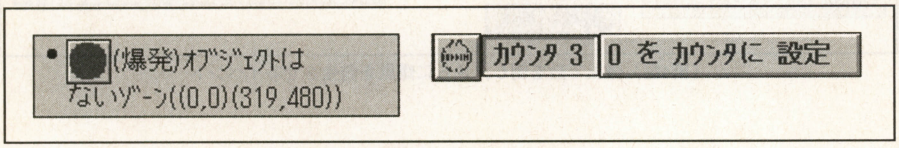
このような処理をする場合，連爆で敵を倒したのが左右のどちらのプレイヤーなのかを知る必要があります。対戦相手への攻撃をしなくても，スコアを加算したりするのに，どちらにせよどちらのプレイヤーの連爆なのかを知る必要がでてきます。

今回は，画面を左と右で2分割しているので，連爆によって倒した敵キャラクターのX座標からプレイヤーを判断するようにしました。この方法では，境界線上の微妙な判定などで不都合がでてくる場合もあるのですが，とりあえず今回は目をつぶることにします。

連爆に巻き込んだ回数（連鎖数）によって，攻撃やスコアを変化させるとよりゲームらしくなりますね。



《第7図》連鎖数を数えるイベント



《第8図》連鎖数をリセットするイベント

連鎖数を数えるには，カウンタや変数(この場合自機の変数を使うのがいい)を使って，連爆のたびに「+1」するようにイベントを設定すればいいはずです(**第7図**)。問題は，いつ連鎖数をリセットすればいいのかということです。

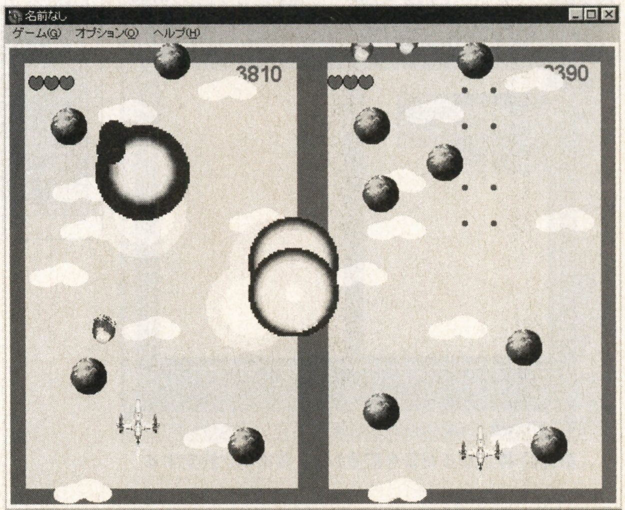
これは，連爆が終了したときを機会にリセットすればいいでしょう。**第8図**のように，画面上の各プレイヤーのフィールドから，爆風のキャラクターがなくなったときにリセットするようにしました。

ただし，このカウンタから求められる連鎖数というのは，厳密には正確とはいえません。というのも，連爆が起きている最中に，別の敵を自機の弾で倒したりすると，連鎖数が狂ってきてしまうためです。

まとめ

今回は部分的な説明だけになってしまったのですが，一応サンプル・ゲーム(**第9図**)をベーマガ・ホームページ(http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/)に掲載する予定です。

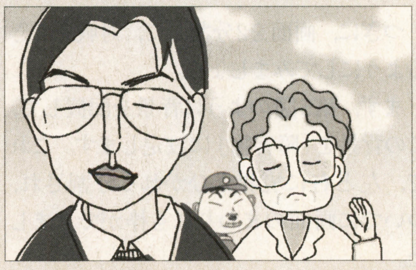
「ゲームに効果音がない」という苦情が一部から寄せられたので，今回からは簡単に発射音&爆発音が付いています。しかし，音は苦手なので，ショボイ・サウンドでも見逃してくださいね。遊んでみた感想など，お待ちしております。



《第9図》今回のサンプル・ゲーム。左と右で2人対戦のシューティング・ゲームだ

VB研所長の おじゃまします

所長　メケメケ！（あいさつ）
やまかん　あ，VB研所長だ。
所長　いやー，バカンスを満喫しているボクですが，先月VB研にきてもらったお礼にチョイトおじゃまします。
やまかん　好きですね，人のページに割り込むの。
所長　しかし，さっきから気になっているんだけど，発言マークが“やまかん”って4文字で気持ち悪いよね。2文字にな～ぁれ！
山寛　漢字になってしまった。
所長　うん，山嵐みたいでカッコいいぞ。
山寛　ところで，何しにきたんですか？
所長　イヤね，連爆のルーツを教えにきたのよ。やっぱ，連爆といえば『ミサイルコマンド』だよな。アタリの名作。トラックボールを駆使して，ICBMから都市を守れってヤツやね。いかにキレイに弾幕張るかがポイントよ。高校時代は燃えたなぁ。放課後「コマしに行く？」といえばミサコマよ。
山寛　サミしい思い出ですね。ミサイルコマンドは家庭用アタリでやったことがあります。
所長　ふーんボクなんか地元のゲーセンでベストスコアだしたもんねぇ(自慢)。数時間続けて100万点だぁ。10万点だったかな？　どうだ，すごいだろー。
山寛　ふーん…（とくに感慨なし）。



Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる!

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ95

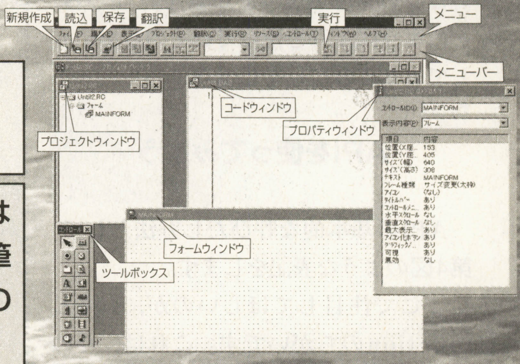
F-BASIC for Windows95

プログラム教習所

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第9段階 F-BASIC95でAPIを使うには？

暑い日が続いていますが，みなさんいかがお過ごしですか？　私は『F-BASIC for Windows95プログラミングのすべて(仮)』の執筆三昧(さんまい)です。発売予定がきまりましたら，このコーナーでお伝えしますので楽しみに待っていてください。それでは，今月のテーマはAPI！



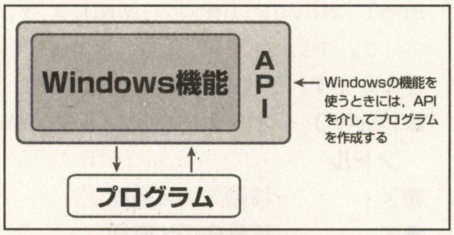
■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00〜12:00，13:00〜17:00)
📞0120-222-015

APIって何？

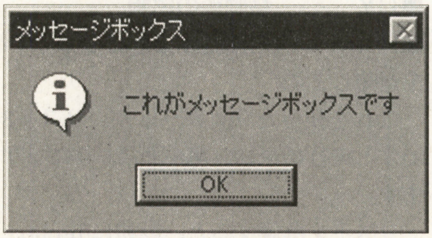
今月は，F-BASIC95でAPIを使う方法について勉強していきたいと思います。

APIとは，Application Program Interface(アプリケーション プログラム インターフェース)の略で，Windowsのさまざまな機能がパック化されたものです。この概略は，第1図のようになります。

たとえば，Windowsには“メッセージボックス”というものがありますね(第2図)。主にこれは，結果を表示させたり確認をうながしたりするときに使います。



《第1図》Windowsの機能はAPIで包まれていて，簡単に使うことができる



《第2図》これがメッセージボックス。よく見るウィンドウだよね？

このメッセージボックスを，自分でプログラミングして表示させるためには，かなりの手間がかかりますね(直線を引いたり色を塗ったり文字を乗せたり…)。

ところがAPIを使えば，

```
int MessageBox(HWND, Text, Title, Style)
```

HWND　オーナーウィンドウのハンドル
Text　メッセージボックスのテキスト
Title　メッセージボックスのタイトル
Style　メッセージボックスのスタイル

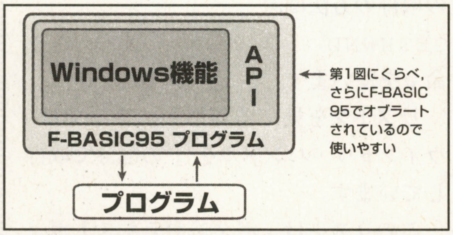
と定義するだけでよいのです。

さらに，F-BASIC95では同じように，

```
MessageBox(タイトル, メッセージ, ボタン種, アイコン種)
```

のようにより具体的な形で表すことができます(第3図)。

このように，プログラミングの効率化にも有効性があるのですが，実はもっと大きな利点があるのです。F-BASIC95の命令だけでは，すべてのWindowsの機能を実現できるわけではありません。そのようなときはAPIを使って，F-BASIC95にない機能や苦手な処理(たとえば高速描画など)を実現させればいいのです。

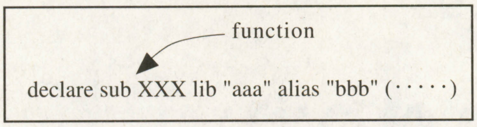


《第3図》F-BASIC95は，APIよりさらに簡単に命令を使うことができるようになっている

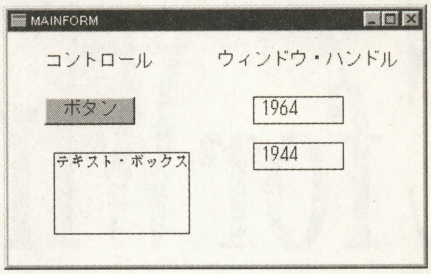
ただし，入門者にとってAPIを使うことはむずかしいかもしれません。下のハガキのように，つまづいてしまうことも多いようです。

読者の質問

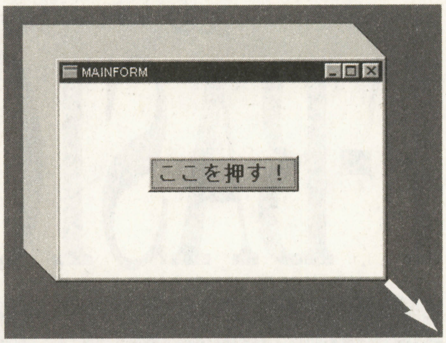
広島県
P・Nさだかねコレキヨ



《第4図》APIを使うための最初の定義



《第5図》ウィンドウ・ハンドルの値が，右のテキストボックス内に表示されている。このように，各コントロールは数値によって管理されている



《第6図》MoveWindowの実行結果。左上から右下に向かってウィンドウが動いている

そこで，ここでは実際にAPIを使いながら，その手順を紹介していきます。まずは，**リスト1**を見てください。これは，F-BASIC95のサンプルとして付属しているプログラムです。これを見ながら，どのようにAPIを使っていくのかを紹介していくことにしましょう。

APIを使ってみよう

APIの基本的な呼びだし方法として，**第4図**のような表記をします。

ここで注目してほしいのが，subとfunctionのちがいです。これは，そのAPI自体が“戻り値を返すか”“返さないか”によって変わります。返さない場合はsubを，返す場合はfunctionを指定します。

つぎに，XXXのところは，APIの名前を記述します。

ここで注意することは，APIと同じ命令による重複定義エラーです。たとえば先ほどでたメッセージボックスは“MessageBox”と表記しますが，APIとF-BASIC95の名前が同じになっています。もし，そのまま使ってしまうと，翻訳する時点で重複定義エラーになってしまいます。

そのようなときには，

`alias "bbb"`

のbbbのところにMessageBoxと入れ，XXXのところには重複しないような名前(MessageBox1など)を入れます。このように定義した場合には，XXXの名前でプログラム中は使用します。

つぎに，

`lib "aaa"`

の部分に注目しましょう。ここで，そのAPIが格納されているDLL（Dynamic（ダイナミック） Linking Library（リンキング ライブラリ））を指定します。APIがどのライブラリに入っているかは，人のリストを見て覚えるか，APIについて細かく記述されている書籍などを参考にしましょう。

最後に，（・・・・・）の中に引数を記述して準備は完了です。

これで，APIをプログラムの中で使うことが可能になりました。

まとめると，

①APIを定義する
②通常の命令のように使用する

といった2段階の手順を行なって，APIを使うことになります。

ウィンドウ・ハンドルって何だろう？

APIを使っていると，よく“ウィンドウ・ハンドル”という言葉がでてきます。このウィンドウ・ハンドルというのは，F-BASIC95などでプログラムを作るときのリソース（フォームそのものやテキストボックス，ボタンなど）に割りあてられた番号です。

APIを使わずF-BASIC95の機能のみでプログラムを作るときには，ウィンドウ・ハンドルは意識しません。これは，F-BASIC95内部でその処理を行なっているためです。

しかし，Windows本来の機能であるAPIを使うときには，たとえるとそのオブラートがはがされるため，このウィンドウ・ハンドルを意識する必要がでてきます。

ウィンドウ・ハンドルはリソースに割りあてられた番号と前述しましたが，その取得の方法は，

`GETHWND`

命令を使います。

リスト2を見てください。ここでは，ウィンドウ・ハンドルを①の部分で取得しています。

このリストは，ボタンやテキストボックスのウィンドウ・ハンドルを取得して，その値を表示するプログラムです。実行結果は，**第5図**のようになります。また，これらの値は，そのプログラムが実行されるごとに変わります。

この取得した値を介して，各種コントロールへの操作を行なうようになります。すなわち，APIのウインドウ・ハンドルがこれにあたります。APIを見てもらえればわかると思いますが，引数の最初にこの値を入れるようになっています。APIを使う人には，ウィンドウ・ハンドルの把握は必須といえるでしょう。

APIを使ってプログラミング！

さて，APIについて理解は進んできましたでしょうか？　それでは，今度はAPIを活用したサンプル・プログラムを作ってみたいと思います。

ここでAPIは“MoveWindow”です。このAPIは，表示させているフォームを移動させるときに使います。

書式は，

```
Bool MoveWindow(HWND,X,Y,CX,CY,Flag)
```

となります。それぞれ，

●HWND …オーナーウィンドウのハンドル
●X …移動先のX座標
●Y …移動先のY座標
●CX …移動後の横幅
●CY …移動後の縦幅
●Flag …再描画するかのフラグ

を意味します。

これを使ったプログラムが，**リスト3**です。実行結果は，**第6図**のようになります。

リストを解説すると，最初にdeclare文でAPIを定義し（②の部分），ボタンが

押されることによってMoveWindowが呼ばれます（③の部分）。

簡単なプログラムなので，リストを見てもらえれば，その処理の流れは簡単にわかるはずです。

まとめ

APIには多くの種類があるため（1,000以上！），そのすべては紹介できません。でも，雰囲気はつかんでもらったのではないでしょうか？

APIの解説については，さまざまな書籍やホームページが存在します。いろいろな種類がありますので，ぜひ参考にしてください。そのAPIが，どのDLLに所属しているのか紹介してあるとベストでしょう。

ただし，"BitBlt"（ビットマップ・ファイルを転送する）など一部のAPIは，F-BASIC95では使えません。このようなときは，F-BASIC95で同じ機能の命令が用意されているので，そちらを使うようにしましょう（さだかね君，そういうことです）。

それでは今回はここまで。暑い夏を乗り切ってください！

《リスト1》F-BASIC95付属のサンプル・プログラム

```
'***********************************************************************
'*  Windosw-API呼び出しのサンプルプログラム     *
'*  COPYRIGHT FUJITSU LIMITED 1995-1996     *
'***********************************************************************
#include "WINDOWS.BI"
'
print
"**********************************************************************"
print "* このプログラムはWindows-APIの呼び出しを行うサンプルプログラムです  *"
print "* レジストリからFBASICのインストールディレクトリを読み取り表示します *"
print
"**********************************************************************"
print

'=======================================================================
'=  Windows-APIの定義 =
'=======================================================================
'
' レジストリのオープン
declare function REGOPENKEYEX& lib "ADVAPI32.DLL" alias "RegOpenKeyExA" (
byval HKEY&, byval KEYBUF$, byval RESERVE&, byval SAM&, HKEYADR& )
'
' HKEY& :     オープンキーのハンドル
' KEYBUF$ :   オープンするサブキーの名前
' RESERVE& :  予約
' SAM& :      セキュリティアクセスマスク
' HKEYADR& :  オープンキー
'
' レジストリに格納されているデータの取得
declare function REGQUERYVALUEEX& lib "ADVAPI32.DLL" alias
"RegQueryValueExA" ( byval HKEY&, byval VALNAME$, byval RESERVEADR&,
TYPEADR&, byval DATAADR$, DATASIZE& )
'
' HKEY& :        問い合わせるキーのハンドル
' VALNAME$ :     問い合わせる値の名前
' RESERVEADR& :  予約
' TYPEADR& :     種類
' DATAADR$ :     データ
' DATASIZE& :    データバッファのアドレス
'
' レジストリキーの解放
declare sub REGCLOSEKEY lib "ADVAPI32.DLL" alias "RegCloseKey" ( byval
HKEY& )
'
' HKEY& : オープンキーのハンドル
'
'=======================================================================
'=  定数定義          =
'=======================================================================
#define HKEY_CURRENT_USER        -2147483647
#define KEY_QUERY_VALUE                    1
```

```
'=======================================================================
'=  変数定義、初期化     =
'=======================================================================
var HKEY as long
var KEYBUF as string * 64
var RESULT as long
var TYPEADR as long
var DATAADR as string * 64
var DATASIZE as long
var VALNAME as string * 10
var MSG as string
'
KEYBUF = "Software\Fujitsu\F-BASIC\V4.1\Env"+chr$(0)
TYPEADR = 1
VALNAME = "Fbasic"+chr$(0)
DATASIZE = len( DATAADR )
'=======================================================================
'=  レジストリのオープン(API呼び出し1)              =
'=======================================================================
RESULT = REGOPENKEYEX( HKEY_CURRENT_USER, KEYBUF, 0, KEY_QUERY_VALUE, HKEY
)
if RESULT <> 0 then
    RESULT=MESSAGEBOX( GETWINDOWTEXT, "レジストリがオープンできません", 0, 0
)
    end
endif
RESULT = REGQUERYVALUEEX( HKEY, VALNAME, 0, TYPEADR, DATAADR, DATASIZE )
if RESULT <> 0 then
    RESULT=MESSAGEBOX( GETWINDOWTEXT, "レジストリが読み取れません", 0, 0 )
    REGCLOSEKEY HKEY
    end
endif
REGCLOSEKEY HKEY

'=======================================================================
'=  ステータス表示     =
'=======================================================================
for P&=1 to 64
    if mid$(DATAADR,P&,1)=chr$(0) then
        DIR$=left$(DATAADR,P&-1)
        exit for
    endif
next P&
print "FBASICの統合環境のあるディレクトリは「"; DIR$; "」です"
print
print "*****なにかキーを押してください*****"
DIR$=input$(1)
end

'=======================================================================
'=  終了              =
'=======================================================================
end
```

《リスト2》ウィンドウ・ハンドルを取得するプログラム

```
#include "windows.bi"
'
var shared HW1 as long
var shared HW2 as long
var shared TEXT1 as object
var shared BUTTON1 as object
var shared TEXT2 as object
var shared TEXT3 as object

TEXT1.ATTACH GETDLGITEM("text1")
BUTTON1.ATTACH GETDLGITEM("button1")
TEXT2.ATTACH GETDLGITEM("text2")
TEXT3.ATTACH GETDLGITEM("text3")

HW1=BUTTON1.GETHWND   ─┐
HW2=TEXT1.GETHWND     ─┘─ ①

TEXT2.SETWINDOWTEXT str$(HW1)
TEXT3.SETWINDOWTEXT str$(HW2)

while 1
        waitevent
wend
stop
end
```

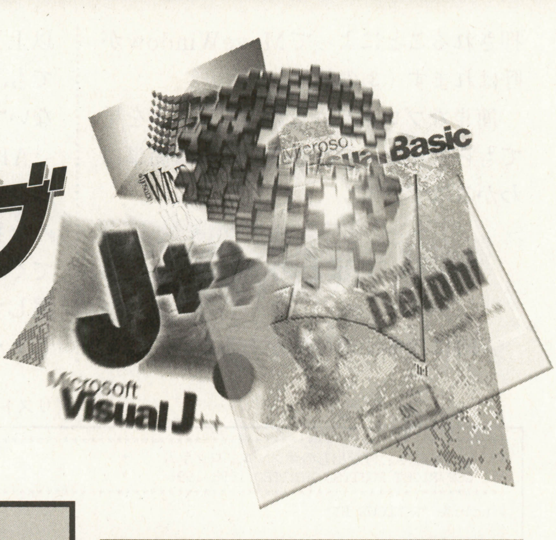
《リスト3》MoveWindowを使ったプログラム

```
     #include "windows.bi"
     var shared HW as long
     var shared MAINFORM as object
     MAINFORM.ATTACH GETDLGITEM("mainform")
     HW=MAINFORM.GETHWND
② →  'APIの定義
     declare function MOVEWINDOWE& lib "user32" alias "MoveWindow" (byval
     H1&,byval  X&,byval Y&,byval CX&, byval CY&,byval BREPAINT&)
     'プロシージャの定義
     declare sub BUTTON1_ON edecl ()

     while 1

             WAITEVENT
     wend
     stop
     end

   ┌ 'ボタンが押された時のプロシージャ
   │ sub BUTTON1_ON()
   │ for I=10 to 300
③ ┤   B%=MOVEWINDOWE&(HW,I,I,300,200,-1)
   │ next
   └ end sub
```

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windowsプログラミング完全マスター

(元Delphi完全マスター)



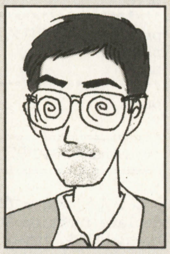
TEXT & PROGRAMMING ● 石川直人(野多 良改め)

第7回　ゲームで使えるAPIマスター その①

Windowsプログラミングをするうえで欠かせない存在が，Windows APIです。しかし，APIといってもその数は膨大で，とてもすべてを覚えきることはできません。

そこで，今回はとくにゲーム・プログラミングを行なううえでよく使うと思われるAPIをいくつか紹介していきます。

石川直人
(Naoto Ishikawa)
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。ベーマガ姉妹誌コンピュータ・ミュージック・マガジンで「ネットやろうぜ完全マスター」を連載中。ネットやろうぜユーザーは緊急チェック！



APIを扱う前の基礎知識

WindowsのAPIは，Windowsのバージョンによって多少異なります。

とくに，Windows95より前の16ビット環境で使われていたWin16 APIセットとくらべると，Windows 95以降で使われているWin32 APIセットでは，大幅な拡張が加えられています。

そこで，ここではWin32環境を前提とした話をしていきます。

今回紹介するほとんどのAPIは，Win16でも同等の機能を持つものが用意されていますが，引数やAPI名などが多少異なっている場合があります。Windows3.1環境でプログラミングを行なっている人は，注意してください。

また，各APIの宣言については，基本的にC言語での呼びだし記述をそのまま書いています。Delphi(デルファイ)やVisual Basic(ビジュアル ベーシック)，F-BASIC95など，C言語系以外のプログラミング・システムで扱う場合は，それぞれのシステムに合った呼びだし記述に書き直す必要があります。

そのあたりは，自分の使用しているシステムでの外部APIの使いかたについて調べてから使うようにしましょう。

一番使うのが グラフィック描画系API

ゲームといえば，やはりハデな画面描画が魅力でしょう。とはいえ，Windowsの標準グラフィックAPIでは，さほどハデな表現はできません。

本格的なグラフィック表現を使ったゲームを作りたい場合は，『DirectX(ダイレクト)』などの特別なAPIを使用する必要があります。ひとまずここでは，Windows標準のグラフィック描画関連APIについていくつか紹介しましょう。

●イメージ転送命令“BitBlt”

リスト1が，イメージの転送命令です。転送元イメージを“HDC”で特定し，その左上座標で指定した矩形イメージを，転送先の左上座標と幅と高さで指定した領域へと転送します(第1図)。

《リスト1》BitBltの宣言

```
BOOL BitBlt(
  HDC   hdcDest,    // 転送先のHDC
  int   nXDest,     // 転送先の左上X座標
  int   nYDest,     // 転送先の左上Y座標
  int   nWidth,     // 転送先の幅
  int   nHeight,    // 転送先の高さ
  HDC   hdcSrc,     // 転送元のHDC
  int   nXSrc,      // 転送元の左上X座標
  int   nYSrc,      // 転送元の左上Y座標
  DWORD  dwRop      // 転送方法
);
```

HDCとは，Windowsでイメージの描画領域(Device Context(デバイス コンテキスト))を示すハンドル(ID)です。Windowsでは画面上に表示される部品はすべてウィンドウであり，それぞれそのIDであるウィンドウ・ハンドルhWndを持っています。

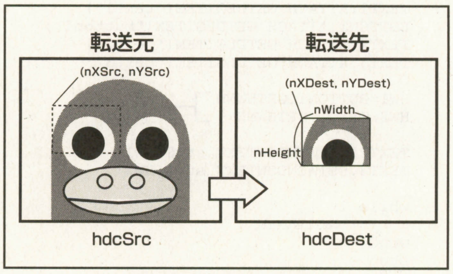
それらのウィンドウのHDCは，

```
HDC GetDC(
  HWND  hWnd //対象のhWnd
);
```

というAPIで得ることができます。このHDCを使うことによって，その部品に対してさまざまな描画機能を呼びだすことができるようになるわけです。

ちなみに，描画処理が終わったらHDCは解放してやる必要があります。そのための命令は，つぎのようになります。

```
int ReleaseDC(
  HWND  hwnd,//対象のhWnd
```



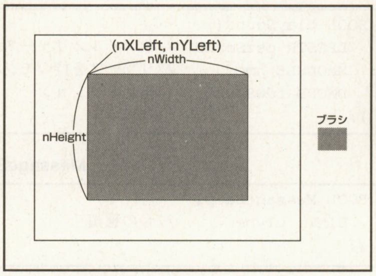
《第1図》BitBltによる転送

《第1表》転送系APIにおける転送方法の指定

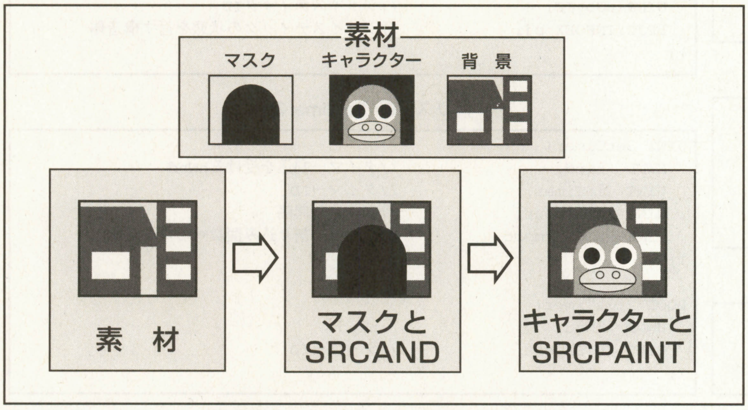
指定	結果
BLACKNESS	黒で塗りつぶし
SRCAND	転送先と転送元のAND
SRCCOPY	転送元の内容をそのまま転送先にコピー
SRCPAINT	転送先と転送元のOR
WHITENESS	白で塗りつぶし

《リスト2》PatBltの宣言

```
BOOL PatBlt(
  HDC  hdc,        //HDC
  int  nXLeft,     //左上X座標
  int  nYLeft,     //左上Y座標
  int  nWidth,     //幅
  int  nHeight,    //高さ
  DWORD  dwRop     //転送方法
);
```



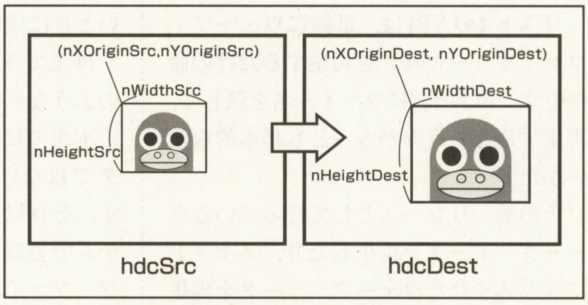
《第3図》PatBltによる転送



《第2図》マスクを使った重ね合わせの手順

《リスト3》StretchBltの宣言

```
BOOL StretchBlt(
  HDC  hdcDest,              //転送先HDC
  int  nXOriginDest,         //転送先左上X座標
  int  nYOriginDest,         //転送先左上Y座標
  int  nWidthDest,           //転送先幅
  int  nHeightDest,          //転送先高さ
  HDC  hdcSrc,               //転送元HDC
  int  nXOriginSrc,          //転送元左上X座標
  int  nYOriginSrc,          //転送元左上Y座標
  int  nWidthSrc,            //転送元幅
  int  nHeightSrc,           //転送元高さ
  DWORD  dwRop               //転送方法
);
```



《第4図》StretchBltによる転送

```
  HDC   hdc    //解放するHDC
);
```

最後の引数である転送方法（ラスタ・オペレーション）の指定は，主に第1表のようなものがあります。これらの指定は，通常各プログラミング・システム上で定数として宣言されているはずです。

ちなみに，スプライトのように矩形以外のキャラクターを背景に重ね合わせたい場合は，つぎの処理を行ないます。まず，黒でキャラクター・マスクを作り，それをSRCANDを使って転送します。その後，背景を黒にしたキャラクター・イメージをSRCPAINTで転送します。この手順で重ね合わせが実現可能となります（第2図）。

●パターン転送命令 "PatBlt"

リスト2は，指定した領域を単純にパターンで塗りつぶすだけの命令です（第3図）。ここでいうパターンとは，そのHDCで現在選択されているブラシのことです。

●拡大縮小付きイメージ転送命令 "StretchBlt"

リスト3は，イメージを拡大・縮小して転送する命令です（第4図）。ちなみに，このような転送系命令は，対象デバイスによってはサポートされていない場合があります。

とくにHDCを使った描画は，画面だけでなくプリンタなどでの印刷にも使われます。しかし，プリンタ・ドライバではあまり転送系命令はサポートされません。

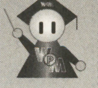
これらの命令がサポートされているかを知るAPIとして，

```
int GetDeviceCaps(
  HDC  hdc,    //HDC
  int  nIndex  //チェックする命令
);
```

が用意されています。

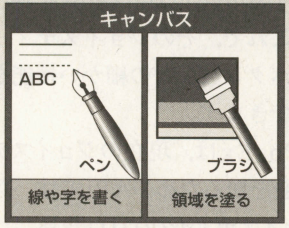
Technical Column 1

Windowsのグラフィック機能



Windowsのグラフィック機能は，図のように「ブラシとペンでキャンバスに描く」のだと考えると，一番わかりやすいと思います。

HDCがウィンドウの画面に見える表面部分であり，キャンバスを表します。そのキャンバスに対して，さまざまな命令でグラフィックを描いていくわけです。



実際に描く場合の道具としては，ブラシとペンの二つが用意されています。ブラシは領域を塗りつぶす場合に使われる道具で，ペンは線や文字などを描くときに使われる道具です。それぞれ，

```
HBRUSH CreateSolidBrush(
  COLORREF  crColor     //色
);
HPEN CreatePen(
  int  fnPenStyle,      //スタイル
  int  nWidth,          //幅
  COLORREF  crColor     //色
);
```

などの命令を使って用意し，

```
HGDIOBJ SelectObject(
  HDC  hdc,             //HDC
  HGDIOBJ  hgdiobj      //使用するオブジェクト(ペンやブラシなど)
);
```

を使って，HDC上で選択します。

アクション・ゲームで大切なサウンドAPI

グラフィックのつぎは，アクションやシューティング・ゲームでよく使われる，サウンド関連の機能です。これもいくつか紹介しましょう。

《リスト4》PlaySoundの宣言

```
BOOL PlaySound(
  LPCSTR pszSound, //ファイル／リソース名もしくはWAVデータへのポインタ
  HMODULE hmod,    //リソースを持つモジュール
  DWORD fdwSound   //再生オプション
);
```

《リスト5》MessageBeepの宣言

```
BOOL MessageBeep(
  UINT  uType       //音の種類
);
```

《リスト6》mciSendStringの宣言

```
MCIERROR mciSendString(
  LPCTSTR lpszCommand,        //MCIコマンド
  LPTSTR lpszReturnString,    //返ってくるメッセージ
  UINT cchReturn,             //返ってくるメッセージの文字数
  HANDLE hwndCallback         //メッセージを通知するhWnd
);
```

《リスト7》GetAsyncKeyStateの宣言

```
SHORT GetAsyncKeyState(
  int  vKey        //仮想キーコード
);
```

《リスト8》joyGet系の宣言

```
UINT joyGetNumDevs(VOID);

MMRESULT joyGetDevCaps(
  UINT uJoyID,                //ジョイスティックID
  LPJOYCAPS pjc,              //ジョイスティックの機能を返す構造体
  UINT cbjc                   //ジョイスティックの状態を返す構造体のサイズ
);

MMRESULT joyGetPosEx(
  UINT uJoyID,                //ジョイスティックID
  LPJOYINFOEX pji             //ジョイスティックの状態を返す構造体
);
```

《リスト9》SetTimerの宣言

```
UINT SetTimer(
  HWND  hwnd,                 //タイマー割込を受けるhWnd
  UINT  idTimer,              //タイマーID
  UINT  uTimeout,             //割り込み間隔
  TIMERPROC  tmprc            //タイマー割り込み関数へのポインタ
);

BOOL KillTimer(
  HWND  hWnd,                 //hWnd
  UINT  uIDEvent              //タイマーID
);
```

●サウンド再生命令 “PlaySound”

リスト4のAPIは，単純にウェーブ・ファイル（~.wav）を再生するだけの命令です。第1引数にファイル名を渡して，再生するというのがもっとも基本的な使いかたです。

その他，リソースとして持っているウェーブ・データを再生したり，メモリ上に読み込まれたウェーブ・データを再生することもできます。

第2引数には，リソースから再生するときだけ，そのモジュールのハンドルを指定します。それ以外のときは「0(NULL)」を指定します。

第3引数は，再生方法などを指定するオプションです。ここでファイルから読み込むのか，リソースから読み込むのか，メモリから再生するのかなどを指定します。ループ処理の指定や，再生中の割り込みの許可などもここで指定します。

ちなみにこのPlaySoundは，Windows 95になって新たに用意されたAPIです。Win16では，

```
BOOL sndPlaySound(
  LPCSTR lpszSound,
  UINT fuSound
);
```

というAPIが使われていました。機能的にはあまり変わっていません。

●定型音再生命令“MessageBeep”

リスト5は，きちんとしたウェーブ・データを鳴らしたい場合ではなく，いわゆるビープ音レベルの注意音を再生したいときに使うAPIです。

再生できる音の種類としては，**第2表**のようなものがあります。

本当のビープ音とは，ウェーブ・データではない，従来のビープ音のことです。それ以外の音は，Windowsのシステムで登録されているさまざまなウェーブ・ファイルが呼びだされます。

●マルチメディア制御命令 “mciSendString”

リスト6は，Windowsのマルチメディア機能を呼びだすためのインターフェースであるMCI（Multimedia（マルチメディア） Control（コントロール） Interface（インターフェース））を直接呼びだすためのAPIです。

MCIを制御することによって，ウェーブ・ファイルに限らず，MIDIやAVI（ビデオ）など，さまざまなマルチメディア・ファイルを扱うことができるようになります。

MCIコマンドの使いかたなどについては，ここではくわしく説明しないので，ヘルプなどを参照してください。

キー／ジョイスティック入力API

通常Windowsでは，キーボードの状態を見るときには，キー入力関連のイベントによって判断します。しかし，ゲーム・プログラムなどでは，このイベントが使いにくい場合があります。そのような場合，つぎのAPIを使います。

《第2表》MessageBeepで再生できる主な音の種類

指定	結果
0xFFFFFFFF	本当のビープ音
MB_ICONQUESTION	注意音
MB_OK	デフォルト設定の音

●非同期キー状態チェック命令 “GetAsyncKeyState”

リスト7は，あるキーが現在押されているかどうかを知るためのAPIです。引数として，各キーに割りあてられた仮想キーコードを指定して呼びだすことにより，そのキーの現在の状態がわかります。

仮想キーコードとして，マウスのボタンのコードを送ることによって，マウスのボタンの状態も知ることができます。

●ジョイスティックの状態を取得する “joyGet~”

リスト8が，ジョイスティック関連APIです。joyGetNumDevsは現在システムに接続されているジョイスティックの数を知るAPIで，まずはこのAPIを呼んでジョイスティックが使えるかどうかをチェックします。

続いて，そのジョイスティックの機能をチェックするjoyGetDevCapsを呼びだします。これで，そのジョイスティックの軸数やボタン数などの細かい機能を知ることができます。

joyGetPosExは，現在のジョイスティックの状態を知るためのAPIです。第1引数にジョイスティックのID（普通二つ

《リスト10》timeSetEventの宣言

```
MMRESULT timeSetEvent(
  UINT uDelay,                        //割り込み間隔
  UINT uResolution,                   //タイマー解像度
  LPTIMECALLBACK lpTimeProc,          //割り込みコールバック関数
  DWORD dwUser,                       //ユーザー定義データ
  UINT fuEvent                        //イベントタイプ
);
```

《リスト11》GetTickCountの宣言

```
DWORD GetTickCount(VOID)
```

のジョイスティックがつながるので，そのどちらか）を指定し，第2引数にジョイスティックの状態を取得するためのJOYINFOEX構造体へのポインタを指定します。

すると，JOYINFOEX構造体に現在のジョイスティックの各ボタン／スティックの状態が入ります。

アクションに欠かせない時間制御API

アクション・ゲームなどでは，とくに時間の制御も重要な要素です。

●タイマー割り込みを設定する“SetTimer”

もっとも基本的な時間制御が，Windows標準のタイマー割り込みを使用する方法です。リスト9のSetTimerによってタイマーを作りだし，あとはその割り込みイベントによって，定期的な処理を行ないます。

ただし，Windows標準のタイマーは，あまり正確な時計とはいえません。1ms（ミリ秒）単位で時間を設定できるもの，実際に有効なのは50ms程度単位となっています。

なお，タイマーは使い終わったら，KillTimerで破棄する必要があります。

●高精度なタイマー割り込み“timeSetEvent”

通常のWindowsのタイマーよりも精度の高いタイマーが必要な場合は，リスト10のようなマルチメディア・タイマーを使用します。

ただし，こちらはコールバック関数でのみ割り込みを受けることができます。

●1ms単位で時間を取得する“GetTickCount”

Windowsは，起動してからの時間を1ms単位でカウントしています。そのカウンターの値を得るAPIです。

割り込みで制御するのではなく，通常のプログラムの流れの中で時間を制御する場合，こちらを使います。

まとめ

さて，『ゲームで使えるAPI その①』，いかがだったでしょうか。その①というと，いかにもその②がありそうですが，今のところまだネタはありません。

本誌読者の多くは，Visual BasicやDelphiなどの，楽に開発できるプログラミング・システムを使っていると思います。そのような場合，たいていの場合C言語を基準に書かれているAPIの定義などを，各システムに合わせて修正しなければなりません。

その作業は，結構めんどうな場合が多いようです。たとえばDelphiでは，APIの定義自体はすでに用意されています。しかし，C言語をベースに書かれたヘルプ・ファイルを見ながら，Delphi用に微妙な変更が加えられたAPIを使用していくというのは大変です。

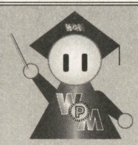
Visual Basicの場合は，定義や必要な定数宣言などを資料からコピー&ペーストして使わなければならないため，さらにめんどうです。

唯一，『C++Builder（ビルダー）』くらいが，C言語をそのまま使える楽なプログラミング・システムといえるでしょう。

しかし，Windowsプログラミングを習得するためには，結局APIを使えたほうが何かと便利です。自分の使っている環境で何とかAPIを使いこなせるように，がんばりましょう。

Technical Column 2

各開発システムでのAPI定義のちがい



以下の定義を見るとわかると思いますが，基本的な定義の構造はどの開発システムを使っていてもさして変わりません。

ただ，結構めんどうなのは，対応する変数の型を合わせることです。

いわゆる終端が0で表される文字列へのポインタ型は，CやDelphiではポインタとして渡されますが，Visual Basic（以降VBと略）では通常のString型として表されます。

また整数型intは，通常の32ビット処理系では自動的に4バイトになるはずですが，VBの場合は明示的に4バイト整数型であるlongとして宣言する必要があります。

その他，いわゆるハンドル系の数値も，VBの場合は本来の数値表現であるlong型として宣言することになります。

このようなちがいをひととおり覚えて，APIを使いこなせるようになりましょう。

●C言語の場合

```
HWND CreateWindow(
    LPCTSTR  lpClassName,
    LPCTSTR  lpWindowName,
    DWORD  dwStyle,
    int  x,
    int  y,
    int  nWidth,
    int  nHeight,
    HWND  hWndParent,
    HMENU  hMenu,
    HANDLE  hInstance,
    LPVOID  lpParam
   );
```

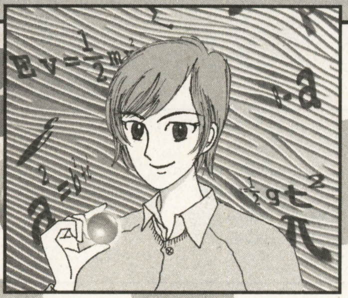
●Visual Basic（32ビット版）の場合

```
Declare Function CreateWindow
    Lib "user32" Alias "CreateWindowA"
(
    ByVal lpClassName As String,
    ByVal lpWindowName As String,
    ByVal dwStyle As Long,
    ByVal x As Long,
    ByVal y As Long,
    ByVal nWidth As Long,
    ByVal nHeight As Long,
    ByVal hWndParent As Long,
    ByVal hMenu As Long,
    ByVal hInstance As Long,
    lpParam As Any
  ) As Long
```

●Delphi（32ビット版）の場合

```
function CreateWindowA(
    lpClassName: PAnsiChar;
    lpWindowName: PAnsiChar;
    dwStyle: DWORD;
    X, Y, nWidth, nHeight: Integer;
    hWndParent: HWND;
    hMenu: HMENU;
    hInstance: HINST;
    lpParam: Pointer
   ): HWND;
```

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！



先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

第65回　“浮力”で浮き沈みの原理を理解しよう！

みなさん，この夏は泳ぎに行きましたか？　海やプールなどで水の中に入ると，体が軽くなったように感じますね。これは，液体などの中に入ると周囲の液体から“浮力”を受けるためです。

今回は，この浮力の大きさを計算し，パソコンでシミュレートしてみましょう。

鉄は絶対に沈むわけではない

鉄を水の中に入れてみると，当然沈みますね。しかし，鉄でできた船は平気で水の上を進んでいきます。

物体が水に浮くかどうかは，その物体の“比重*1（単位体積当たりの質量）”や“形状”によってきまります。

たとえば，発泡スチロールや木材などは，水よりも軽いですね（同じ体積での重量が軽い＝比重が小さい）。このような物質は，その形状には無関係に水に浮かびます。よって，球であったり立方体であったりしても水に浮きます。

しかし，金属などのように水よりもはるかに重い（＝比重が大きい）場合には，その物体の形状によって浮くか沈むかが変化します。たとえば，ただの球状の鉄は水に浮かびませんが，同じ量の鉄を使って船のような形を作ると水に浮く場合があります（**第1図**）。

このちがいをきめるのが，浮力の大きさなのです。

浮力の計算をしてみよう！

浮力は，液体や気体などに囲まれた物体が受ける“浮かびあがる方向の力”です。

この浮力は，物体の形状や液体（または気体）の比重によって大きく変化します。浮力を計算する手順の中で，もっともわかりやすいのは「物体が押しのけた液体（気体）の質量ぶんの浮力が得られる」というものです。

たとえば，**第2図**のように「比重が0.5，底面積がS，高さがHである物体」があったとしましょう。この物体を水に入れた場合，比重が1よりも小さいために浮かびます。どの程度浮かぶかを知るためには，浮力を計算する必要があるのです。

物体が押しのけた水の量というのは，物体の水面よりも沈んだ部分の体積です。よって，水に沈んだ部分の高さをLとすると，沈んだ部分の体積Pは

$$P=S \cdot L$$

となります。このPのぶんだけ水を押しのけているわけですから，体積Pに相当する水の質量分の浮力が得られることになります。水の比重を1とすると，体積Pに相当する重力F_1は，

$$F_1=P \cdot g=S \cdot L \cdot g$$

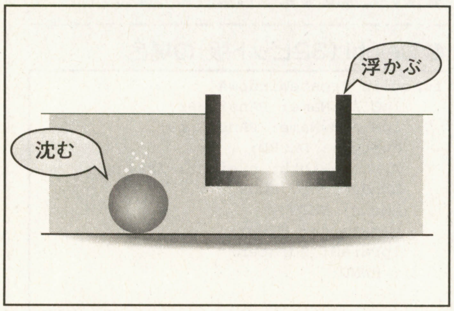
（gは重力加速度≒$9.8m/s^2$）

となります。

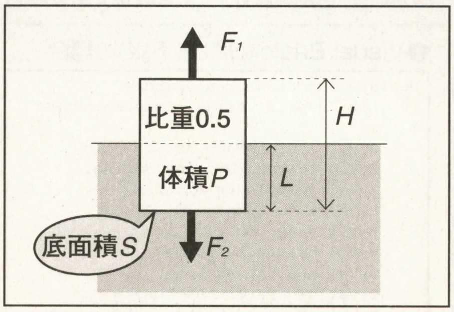
物体が沈もうとする力F_2は，

$$F_2=0.5 \cdot S \cdot H \cdot g$$

ですから，このF_1とF_2が等しくなる位置まで物体が沈むということになります。



《第1図》鉄が浮く場合と浮かない場合のちがい



《第2図》比重が1より小さい物体はどうなる？

*1 比重
1立方cmの質量。水の比重は温度によって多少変化するが，ほぼ1になる。
金属などは1よりも大きく，気体は非常に小さい値になる。

F_1の式とF_2の式にはどちらにもSとgが含まれていますから，まとめると

L=0.5・H

となり，ちょうど物体は半分沈むということがわかります。

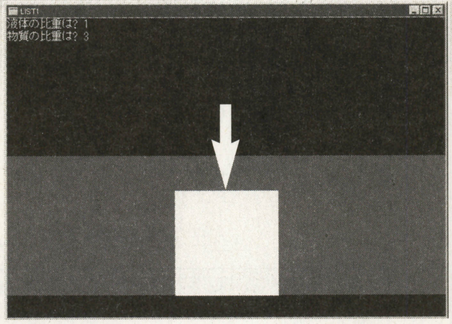
浮力の計算をプログラミング！

このような考えかたで，物体がどの程度浮き沈みするかを計算するプログラムとして**リスト1**を用意しました。

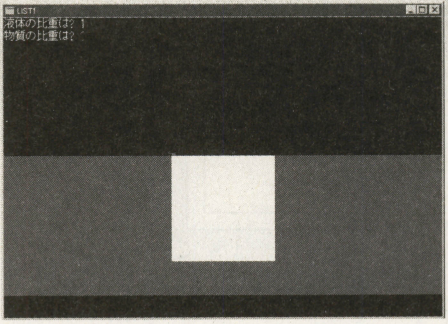
リストを入力して実行すると，液体の比重，物体の比重，物体の高さを聞いてきます。ここで，それぞれの値を入力してください。入力が完了すると，物体の浮き沈みのようすが表示されます。

第2図の例では，液体の比重は1，物体の比重は0.5にそれぞれ固定していましたが，**リスト1**ではどちらの値も変更できるようになっています。この場合，物体が押しのけた液体の質量や，物体が沈もうとする重力がそれぞれ変化します。

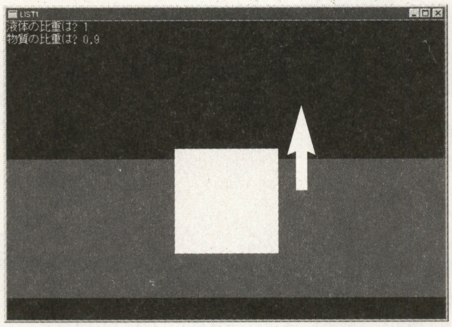
そこで，物体が沈もうとする重力や物体が押しのけた液体の質量が，それぞれの比重に応じて変化することを考慮し，リスト中で沈む長さを計算しています(①の部分)。また，沈む長さが物体の高さよりも大きい場合は完全に沈んでしまうケースということになり，②の部分で対応しています。



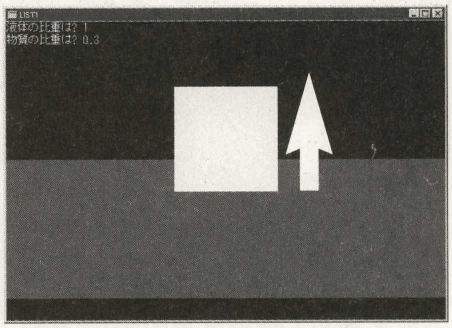
《写真1》リスト1を実行し，液体の比重を1，物体の比重を3とした場合の結果。物体の比重のほうが大きい場合は，物体を支えるだけの浮力が得られないために完全に沈んでしまう



《写真2》リスト1を実行し，液体の比重を1，物体の比重を1とした場合の結果。物体の比重と液体の比重が等しい場合は，物体が液面に完全に沈んだ時点で浮力と重力がつり合う



《写真3》リスト1を実行し，液体の比重を1，物体の比重を0.9とした場合の結果。物体の比重が液体の比重よりわずかに小さい場合は，物体は水面に浮きでる。ただし，浮きでる体積は小さい



《写真4》リスト1を実行し，液体の比重を1，物体の比重を0.3とした場合の結果。物体の比重が液体の比重より小さい場合は，比重が小さいほど物体の水面に浮きでる部分が大きくなる

液体の比重に対して物体の比重を大きくすると，物体は完全に沈んでしまいます(**写真1**)。水中に鉄などの比重の大きい金属を入れた場合がこれに対応します。

物体の比重が液体の比重と等しい場合は，ちょうど水面が物体の上の面に一致するように浮きます(**写真2**)。

《リスト1》物体の浮き沈みを見るシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-
BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 dim CC(7)
30 for I=0 to 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 next
60 CC(0)=0
70 while -1
80 CLS 'N88BASICは 80 CLS 3
90  input "液体の比重は";EKI '液体の比重を入力
100  input "物質の比重は";BUTU '物質の比重を入力
110  line(0,200)-(639,399),pset,CC(1),bf 'N88BASICはPSET,をとる
120  X=150 '立方体の1辺の長さ        ①
130  L=X*BUTU/EKI '沈む長さ ←             ②
140  if L>X then L=200 '完全に沈む場合 ←
150  Y=0 '沈んだ量
160  line(245,200+Y-X)-(395,200+Y),pset,CC(6),bf 'N88BASICはPSET,をとる
170  while Y<L
180   Y=Y+1
190   line(245,200+Y-X)-(395,200+Y),pset,CC(6),bf 'N88BASICはPSET,をとる
200   if Y>X then line(245,199+Y-X)-(395,199+Y-X),pset,CC(1) 'N88BASICはPSET,をとる
210   if Y<=X then line(245,199+Y-X)-(395,199+Y-X),pset,CC(0) 'N88BASICはPSET,をとる
220   for I=0 to 1999 '時間調整
230   next
240  wend
250  while inkey$="" 'キー入力があるまで待つ
260  wend
270 wend
280 end
```

物体の比重が液体の比重よりもわずかに小さい場合は，水面にわずかではありますが物体が浮きあがります(**写真3**)。

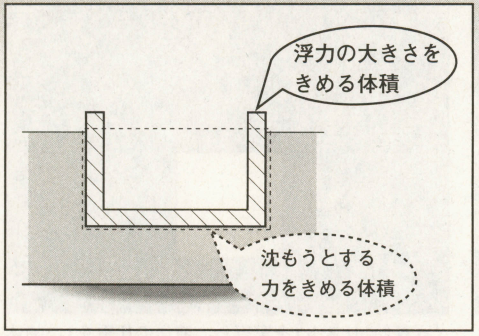
"氷山の一角"という言葉がありますが，氷は水にくらべてわずかに比重が小さいため，水に浮きます。しかし，比重の差はきわめて小さいため，氷の大半は水に沈んでいます。よって，海に浮いている氷山は，水面よりも浮きあがっている部分の数十倍もの体積が海中に沈んでいるということになります。

物体の比重が液体の比重よりも格段に小さい場合は，物体の大半が水面上に浮かびあがります(**写真4**)。

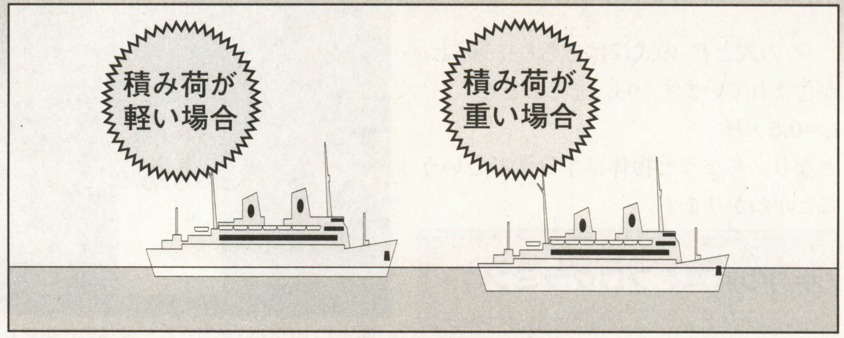
船が浮く理由を解明！

さて，物体が球や立方体などのような形状の場合，比重が水よりも小さくないと浮かばないことがわかりました。これに対し，物体の形状が**第3図**のようになっている場合は，比重が大きくても浮かぶ場合があります。

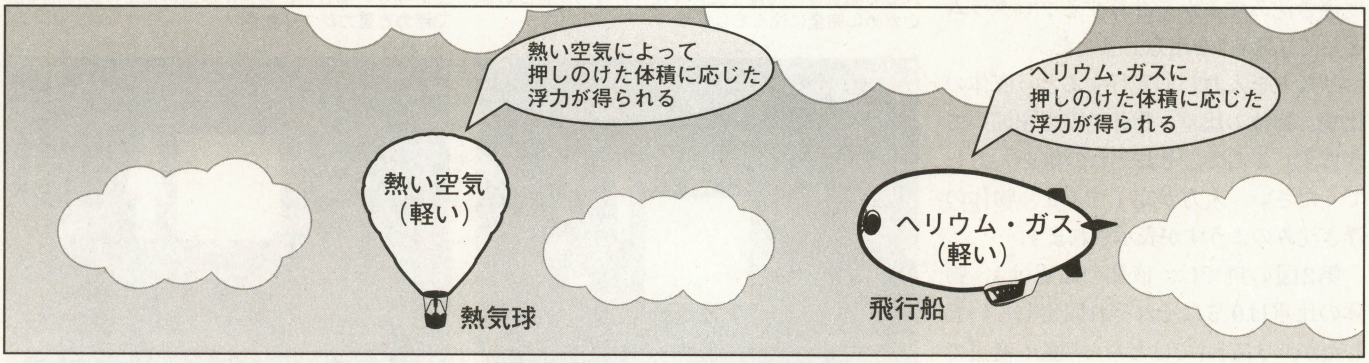
第3図のような形状の物体を水に入れると，水面よりも沈んだ部分の体積に相当する浮力が働きます。これに対し，物



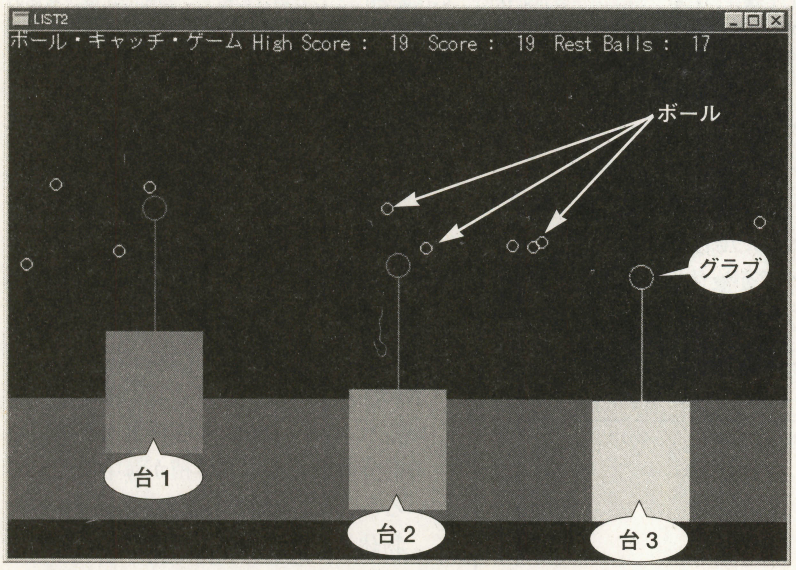
《第3図》比重が大きくても浮かぶ場合



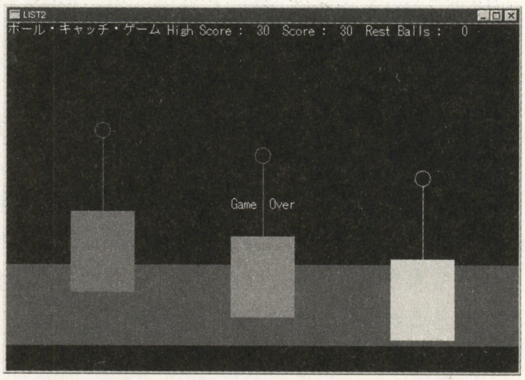
《第4図》船の浮き沈みの例



《第5図》空気に浮かぶ場合はどうなっている？



《写真5》『ボールキャッチ・ゲーム』の構成要素。台の比重は右のものほど大きくなっているので，右の台はあまり浮かびあげられない。よって，右の台は沈ませたままにしておき，左の台で上のボールをキャッチするのが簡単



《写真6》ゲーム・オーバー画面。テクニックとしては，左からくる高いボールは，左の台でキャッチしそこねると他の台では取りにくいので注意しよう

体の質量は斜線の部分だけです。

よって，水を押しのけた体積に対して，物体の質量が軽くなるという場合があります。このような場合に，比重の大きい物質で作られた物体でも水に浮くのです。

一般的な船の場合，その形自体は変化しません。よって，船の質量が大きくなると船は全体的に沈み，軽くなると浮きます(第4図)。これは，船の質量を支えるために必要な，押しのける水の量が変化するためです。

また潜水艦などでは，これをさらに活用して，水を押しのける量を自由に調整することによって船体の浮き沈みを制御しています。

空に浮かぶためには…？

熱気球や飛行船などの空気中に浮くものの場合，水でなく空気よりも比重が小さくなければ浮力が得られません。

このため，熱気球の場合は第5図のように空気を熱することによって膨張させ，比重を軽くして浮力を得ています。また，飛行船の場合も，大きな風船部分に空気よりも軽いヘリウム・ガスを充填して浮力を得ています。

余談ですが，50年ほど前は，ヘリウム・ガスよりも軽い水素ガスを利用していました。しかし，水素ガスは爆発の危険があり，実際に事故を起こしたために使われなくなったのです。

ボール・キャッチ・ゲーム

それでは，浮力の計算を組み込んだゲームで遊んでみることにしましょう。名づけて『ボール・キャッチ・ゲーム』。

リスト2を入力して実行すると，写真5のような画面が表示されます。画面中には，左右から飛んでくるボールと，それをキャッチするグラブがあります。

グラブは液体に浮かんでいる台に取り付けられていて，グラブとボールの高さが一致しているときだけボールをキャッチできます。

台が浮いている液体の比重は，プレイヤーが [2][8] キーを押すことによって調整できます。比重が変化すると，台の浮力が変化してグラブの高さが上下に変化します。うまく比重を調整して，なるべく多くのボールをキャッチしてください。

グラブは3か所にあり，それぞれが浮かんでいる台の比重も異なっています。ボールをどの台でキャッチするかを，ボールの高さに応じてきめてください。

液体の比重を変化させると，一般にはすべての台に影響がでます。しかし，沈みきった台についてはそれ以上液体の比重を小さくしても台の高さは変化しません。もっとも比重の大きい台3は，ほとんど沈みきった状態にしておき，残りの台1，2でボールを追いかけると比較的簡単になります。

まとめ

普通の生活の中では，空気に浮かぶという雰囲気はあまり感じることができません。しかし，泳ぐときなど水に入るときには，はっきりと浮力を感じることができます。

自分の体以外でも，浮き輪などを使って「どの程度力をかけるとどの程度沈むか」といったことをためしてみてください。浮力の原理が，きっと感じ取れると思います。

《リスト2》『ボール・キャッチ・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 randomize val(mid$(time$,4,2)+right$(time$,2))
20 dim cc(7)
30 dim dy(2),dh(2)
40 dim bx(9)
100 for i=0 to 7
110  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 110 CC(I)=I
120 next
130 cc(0)=0
140 hiscore=0 'ハイスコア
150 while -1 '無限ループ
160  score=0 'スコア
170  gosub *init '初期化
180  gosub *gamemain 'ゲームメイン・プログラム
190  gosub *gameover 'ゲーム・オーバー処理
200 wend
210 end
220 *init
230 CLS 'N88BASICは 230 CLS 3
240 print "ボール・キャッチ・ゲーム"
260 line(0,300)-(639,399),pset,CC(1),bf 'N88BASICはPSET,をとる
265 eh=1.0 '液体の比重
270 for x=0 to 2
280  line(80+x*200,250)-(80+79+x*200,349),pset,cc(x+2),bf 'N88BASIC
はPSET,をとる
290  dy(x)=250
292  dh(x)=0.5+x*0.5
295  c=1
300  gosub *putglove 'グラブ表示
310 next
320 for b=0 to 9
330  bx(b)=-1 '画面上に存在していないことを示す
340 next
350 BN=50 'ゲーム終了までのボール数
355 ben=0 '画面上に存在しているボール数
356 gosub *putscore
360 return
400 *putscore 'スコアなどの表示
410 if score>hiscore then hiscore=score 'ハイスコア更新
420 locate 25,0
430 print using "High Score : ###  Score : ###  Rest Balls :
###";HISCORE;SCORE;BN
440 return
500 *putglove
510 line(120+x*200,dy(x)+1)-(120+x*200,dy(x)-90),pset,cc(x+2)*c
'N88BASICはPSET,をとる
520 circle(120+x*200,dy(x)-100),10,cc(x+2)*c 'グラブ
530 return
600 *gamemain
610 gf=0 'ゲーム続行フラグ
620 while gf=0
630  gosub *keycheck 'キー入力に応じて液体の比重を変更
640  gosub *moveglove '比重に応じてグラブを上下
650  gosub *moveball 'ボールの移動と発生
660  if bn<1 and ben<1 then gf=1 'ボールが全部画面から消えたらゲーム終了
670 wend
680 gosub *putscore
690 return
700 *gameover
710 locate 35,12
720 print "Game  Over"
730 while inkey$<>" "
740 wend
750 return
900 *keycheck
910 k$=inkey$
920 if k$="2" and eh>0.2 then eh=eh-0.1 '比重を小さくする
930 if k$="8" and eh<2.0 then eh=eh+0.1 '比重を大きくする
950 return
1000 *moveglove
1010 for x=0 to 2
1020  l=100*dh(x)/eh '沈む長さ
1025  if l>100 then l=100
1040  if dy(x)-200>l then gosub *upper
1050  if dy(x)-200<l then gosub *lower
1060 next
1070 return
1080 *lower '沈む場合のグラフィック処理
1081 line(80+x*200,dy(x))-(159+x*200,dy(x)),pset,cc(0) 'N88BASICは
PSET,をとる
1083 line(120+x*200,dy(x)+1)-(120+x*200,dy(x)-90),pset,cc(x+2)
'N88BASICはPSET,をとる
1085 circle(120+x*200,dy(x)-100),10,cc(0)
1090 DY(X)=DY(X)+0.5
1100 line(80+x*200,dy(x)+99)-(159+x*200,dy(x)+99),pset,cc(x+2)
'N88BASICはPSET,をとる
1110 circle(120+x*200,dy(x)-100),10,cc(x+2)
1120 return
1200 *upper '浮かぶ場合のグラフィック処理
1210 line(80+x*200,dy(x)+99)-(159+x*200,dy(x)+99),pset,cc(1)
'N88BASICはPSET,をとる
1220 circle(120+x*200,dy(x)-100),10,cc(0)
1230 DY(X)=DY(X)-0.5
1240 line(80+x*200,dy(x))-(159+x*200,dy(x)),pset,cc(x+2) 'N88BASIC
はPSET,をとる
1250 circle(120+x*200,dy(x)-100),10,cc(x+2)
1255 line(120+x*200,dy(x)+1)-(120+x*200,dy(x)-90),pset,cc(x+2)
'N88BASICはPSET,をとる
1260 return
2000 *moveball
2020 for b=0 to 9
2030  if bx(b)<0 then gosub *makeball else gosub *moveball2
2031 next
2032 return
2039 *moveball2
2040 circle(bx(b),by(b)),5,cc(0) 'ボールを消す
2050 bx(b)=bx(b)+bv(b) '移動
2060 for x=0 to 2
2070  if abs(BX(B)-(120+X*200))<10 and abs(BY(B)-(DY(X)-100))<10
then gosub *GETBALL 'キャッチしたかどうかのチェック
2080 next
2300 if bx(b)<0 or bx(b)>639 then bx(b)=-1:ben=ben-1 else
circle(bx(b),by(b)),5,cc(6)
2310 return
2330 *makeball
2335 if bn<1 then return 'ボールのこり数のチェック
2336 bn=bn-1
2340 BV(B)=rnd(1)*3+3 'ボールの左右方向の速度
2350 bx(b)=0 '初期座標
2360 if rnd(1)>0.5 then bx(b)=639:bv(b)=-bv(b) '半分は右から左へ移動さ
せる
2370 by(b)=125+75*rnd(1)
2375 BEN=BEN+1
2380 return
2500 *getball
2510 beep
2520 bx(b)=-1
2530 score=score+1
2540 gosub *putscore
2560 return
```

◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法＆実行手順教えます

BASIC PROGRAM GET & RUN
ベーシック プログラム ゲット アンド ラン

今月の集中講義→Visual Basic
F-BASIC386
MSX BASIC
X-BASIC
N-88日本語BASIC
N-88日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)
N-88日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)

TEXT●山崎 寛（連載増加中）

Visual Basic

VBの種類を把握しよう！

Windowsで動作するBASICプログラミング・システム『Visual Basic（ビジュアル・ベーシック，以降VBと略）』には，現在日本語版としてつぎの3種類のバージョンが存在します。

●Visual Basic Version 2.0
●Visual Basic Version 4.0
●Visual Basic Version 5.0

本誌特選投稿プログラム・コーナーでは，そのプログラムがどのバージョンに対応しているのかが表記されています。プログラムに合わせたバージョンのVBを使ってください。

VBは，実は完全上位互換ではありません。そのため，バージョン2.0用のプログラムをそのままバージョン4.0で入力しても，正しく動かない場合があります。

それぞれのバージョンの相違点がわかっていれば，わずかな変更で異なるバージョン用のプログラムを動かすことはできます。しかし慣れないうちは，持っているバージョンに対応したプログラムを入力するようにしたほうがいいでしょう。

また，バージョン4.0と5.0に関しては，ラーニング版やプロフェッショナル版，エンタープライズ版などの種類があります。第1表のように価格も大きくちがうのですが，本誌に掲載されているようなゲーム・プログラムなどは，どの製品でも問題なく動作します。

VBの入力方法

それでは，実際にプログラムを入力しながら説明したいと思います。まず，VBを起動すると，新規のプロジェクトと，フォームが一つ開かれた状態となります（第1図）。

VBには，“プロジェクト”というプログラミングの土台となる概念があります。このプロジェクトに複数のプログラムを登録して，一つの実行プログラムとします。

登録するプログラムには，“フォームモジュール”と“コードモジュール（標準モジュール）”という2種類があります。このうちコードモジュールは，通常のDOS-BASICと同じく，テキストのBASIC言語で記述されます。フォームモジュールは，このプログラムに加え“フォーム”という，ボタンやピクチャなどを視覚的に配置する部分がついています（第2図）。

本誌のプログラム・コーナーでは，そのプログラムがいくつのフォームモジュール，コードモジュールで構成されているのかが書いてあります。この情報に沿って，それぞれのモジュールを用意するのです。

フォームモジュールを追加するには[挿入]-[フォームモジュール]を，コードモジュールを追加するには[挿入]-[標準モジュール]をそれぞれメニューから選びます（バージョン4.0の場合）。

さて，具体的な入力方法ですが，VBのプログラムとして掲載されているプログラムは，主につぎにあげる4種類（場合によっては少なくなる）の部分が組み合わされています。

①プログラム・リスト
②フォームの配置図
③プロパティ・リスト
④メニュー設定

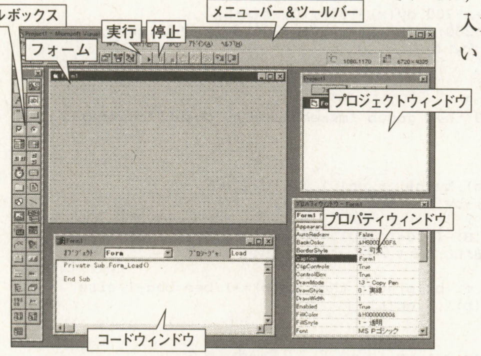
このうち①のプログラム・リストは，フォームモジュールとコードモジュール両方にあります。残りの②～④の三つは，フォームモジュールのみに存在します。

プログラム・リストの入力方法

まず，プロジェクト・ウィンドウから入力したいフォーム（コード）モジュールを選択して，[コード]ボタンを押します（第3図）。

するとコード入力のウィンドウが表示されるので，ここからプログラム・リストを入力していきます。

本誌では，一つのフォーム（コ

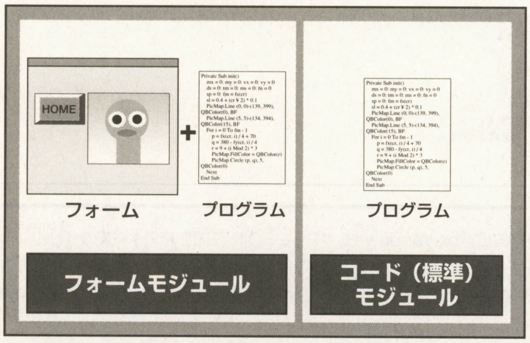


《第1図》Visual Basicを起動したところ。フォームを一つ伴って新規のプロジェクトが開いている（これはバージョン4.0の画面だがどれもだいたい同じ）

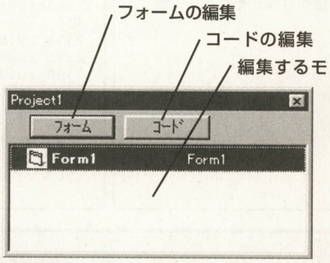
《第1表》Visual Basic 5.0の推定小売価格（問い合わせ先：マイクロソフト㈱☎03-5454-2300）

パッケージ名	一般価格	アカデミック・パッケージ価格
Visual Basic 5.0 エンタープライズ	116,800円	×
Visual Basic 5.0 プロフェッショナル	77,800円	35,100円
Visual Basic 5.0 ラーニング	23,800円	10,900円

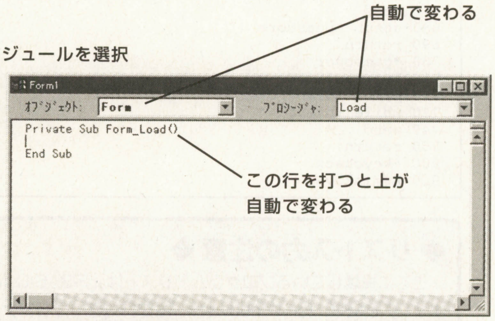
※価格はオープン・プライスのため，すべて推定小売価格



《第2図》フォームモジュールとコードモジュール（標準モジュール）のちがい

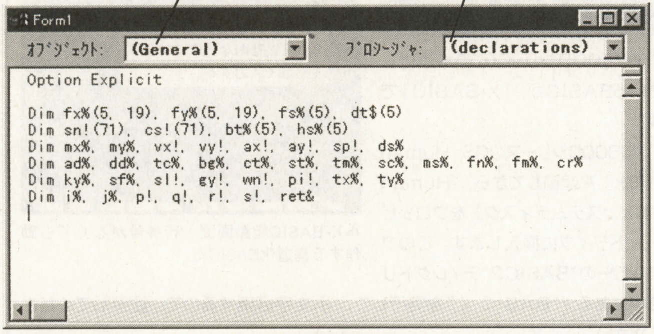


《第3図》これがプロジェクトウィンドウ。下から編集したいフォーム（コード）モジュールを選んで，[コード]や[フォーム]のボタンを押す



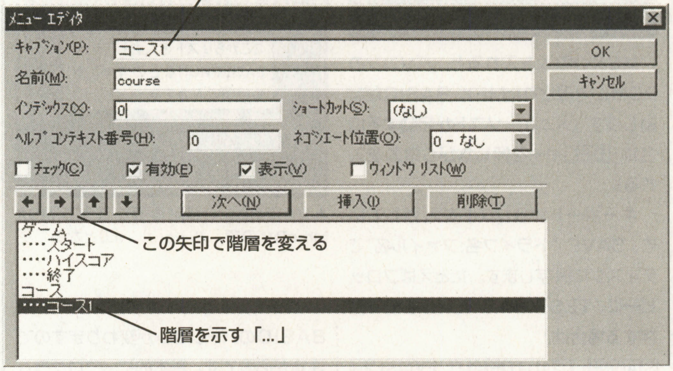
《第4図》自動的にそのサブ・ルーチンの入力に切り替わる

(General)にする　(declaration)にする



《第5図》サブ・ルーチンに属さない初期設定部分は，ここ（General declarations）に入力する

キャプションはそのまま



《第6図》…の部分は，左右矢印のボタンで設定する

ード）のリストはつなげて掲載しています。しかしVBのプログラムは，通常サブ・ルーチンごとにわかれて入力するようになっています（Sub～End Subのようにひとかたまりになっている部分）。

普通は，ウィンドウ上のコンボ・ボックスから入力したいサブ・ルーチンを選択して入力していきます。ですが，実はサブ・ルーチンを定義している1行（“Public Sub Timer1_Timer()”など）を入力すると，自動的にそのサブ・ルーチンの入力に画面が切り替わります（この場合“End Sub”は自動的に付けてくれる）。ですから，リストのとおりそのまま打ち込んでいけば大丈夫です（**第4図**）。

リストの頭にある，サブ・ルーチンに入らない部分は，オブジェクト（General）のプロシージャ（declarations）に記述します。ですが，コード入力のウィンドウを開いたときにはここに設定されてますので，そのまま入力するようにすればOKです（**第5図**）。

フォームへのコントロールの配置

フォーム配置例は，フォームにどのようなコントロール（部品）を配置したらいいのかを示しています。

フォームにコントロールを配置するためには，プロジェクトウィンドウから設定したいフォームを選んで，［フォーム］ボタンを押してください。

すると，フォーム，ツールボックスが表示されます。コントロールの配置は，ツールボックスから配置したいコントロールを選んで（クリックして選択），フォーム上でマウスをドラッグすることで行ないます。

フォームのプロパティ設定

フォームに各コントロールを配置したら，それぞれのコントロールのプロパティを設定します。プロパティの設定には，メニューから[表示]-[プロパティウィンドウ]を選んでプロパティウィンドウを使ってください。

プロパティ表は，コントロールの種類ごと（ピクチャや，タイマー，ラベル，コマンドボタンなど）にわけています。この表は，左がプロパティ名，右が設定値となっているので，そのとおりに設定します。

表の中で，Caption（キャプション）の設定がダブル・クォーテーション（"）で囲まれていますが，これはCaptionの内容が文字列であることを示しているので，このマーク自体を入力する必要はありません。

また，プロパティ設定で“-1 'True”などと書かれている部分がありますが，これはTrue（トゥルー：真）とFalse（フォールス：偽）の2種類から選択する項目です。ですから，アポストロフィー（'）以降の部分（TrueかFalseか）を選択すれば大丈夫です。

メニューの設定

メニューの設定には，メニュー・エディタを使います。メニューから[ツール]-[メニューエディタ]を選択すると，エディタが表示されます。メニュー表に書いてあるとおり，キャプション，名前，インデックスなどの項目を設定していき，メニューを一つ設定するごとに，［次へ］ボタンを押してつぎのメニューへと移ります。

また，表の中でキャプションの頭に「…」のような記号がついている場合，これはキャプションの文字列ではなく，メニューの階層を示しています。ですから，「…」の部分はキャプションの欄に入力するのではなく，左右の矢印が描かれたボタンを使って表してください（**第6図**）。

これで入力方法はバッチリ？

以上で，VBプログラムの入力の説明はおしまいです。だいたいの流れはわかりましたか？

ただしこれは一例に過ぎず，VBのバージョンや入力するプログラムによって細かい部分がちがったりする部分などもあります。ですが，このような基本的な入力方法を理解すれば，応用が効くと思います。いろいろためしてみてください。

疑問質問感想ないですか？

このコーナーでは，次号からプログラムに関するQ＆Aを掲載したいと考えています。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，下記住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

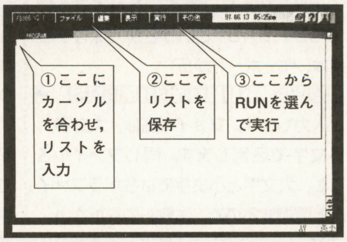
各プログラム入力＆実行方法

FM TOWNS『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから[ファイル]-[保存]でディスクに記録してください。

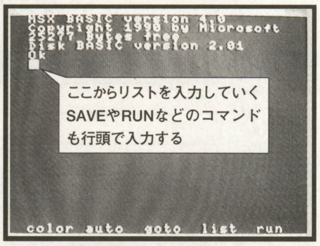
実行は，メニューから[実行]-[RUN]で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，BREAKキーを押します。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから[ファイル]-[読み込み]でドライブ名とファイル名を指定してください。

MSX 『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX turboRなので，バージョン4.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる）。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに“TEST.BAS”という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

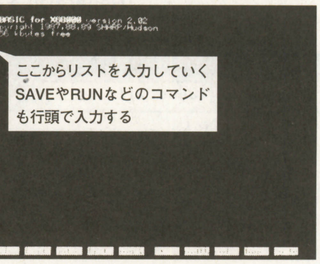
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOP キーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1キーを押しながら電源を入れることで，動作スピードを遅くすることができます。

X68000 『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン）68k』を起動してから，『Human68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの“BASIC2”ディレクトリの中にある，“BASIC.X”を実行してください。

初代X68000は，“BASIC”ディレクトリの中にある“BASIC.X”を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに“TEST.BAS”という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

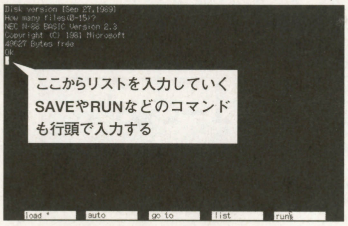
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAK キーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ 『N88-日本語BASIC』



▲N88-日本語BASIC起動画面。V1／V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-日本語BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま ↵キーを押してかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に“TEST.BAS”という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，

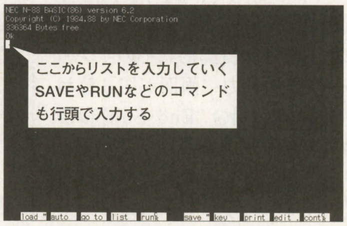
RUN↵

とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOP キーを押します。

このN88-日本語BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります（命令もほぼ互換性あり）。

N88-日本語BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-98シリーズ 『N88-日本語BASIC(86) (DOS-BASIC)』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-98シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A>B:↵

B>N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに“TEST.BAS”という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOP キーを押します。

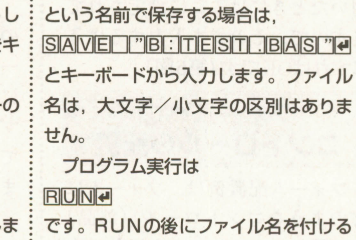
PC-98シリーズ 『N88-日本語BASIC(86) (DISK-BASIC)』

PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC（86）(DISK-BASIC)』です。

これは，フロッピー起動させて使用します。

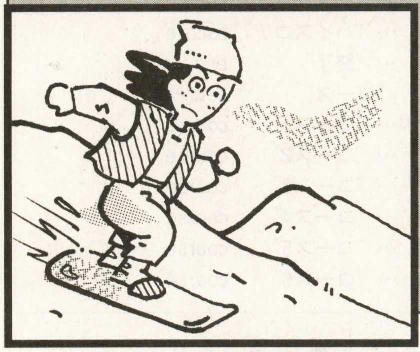
パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま ↵キーを押していってください。

リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。PC-88シリーズとは，ディスク・フォーマット・レベルと命令にほぼ互換性があります。



▲N88-日本語BASIC（86）(DISK-BASIC)

Windows95（Visual Basic Ver4.0）用



スノボーで旗をよけまくる

スノボーだ

参納　大樹（17歳）

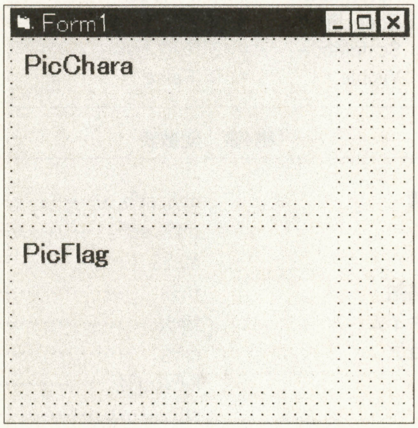
スノボーのゲームです。季節感がなくてすみません。

プログラムについて

まず，フォームにピクチャーボックスを二つ貼り付け，プロパティ設定をした後，**リスト1**を入力し，実行してください。すると，ビットマップ・ファイルが二つ作成されます。

つぎに，前とは別のプロジェクト内のフォームに，ピクチャーボックスを四つ貼り付け，プロパティ設定をしてください。このとき，PicChara, PicFlagには，さきほど作成されたschara.bmp, sflag.bmpを，それぞれ読み込んでください。そして，**リスト2**を入力したら完成です。

リストを入力するとき，Version2.0を使用している人は，リストのPrivateをすべて除き，“Ver.2.0は”の注釈に従ってください。



《第1図》FrmMakeの設定

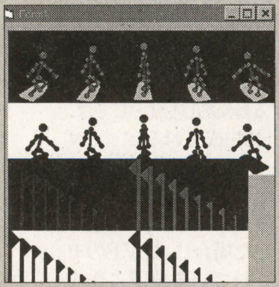
《第1表》FrmMakeのプロパティ設定

フォームの設定		
Name	=	FrmSnow
AutoRedraw	=	－1 'True
Caption	=	"Form1"
ScaleMode	=	3 'ピクセル
ピクチャーボックスの設定		
Name	=	PicFlag
AutoRedraw	=	－1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
FillStyle	=	0 '塗りつぶし
ScaleMode	=	3 'ピクセル
Name	=	PicChara
AutoRedraw	=	－1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
FillStyle	=	0 '塗りつぶし
ScaleMode	=	0 'ピクセル

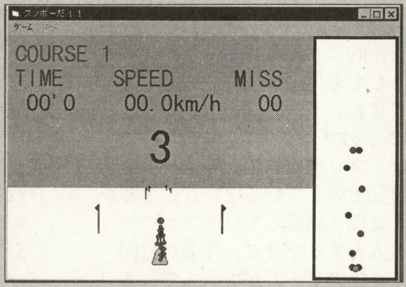
遊びかた

コースを選択した後，“スタート”を選ぶと始まります。←→で重心移動，Shift+←→でターンを行ないます。青い旗は左，赤い旗は右を通過して，赤と青の旗が並んでいるゴールを目指して進んでください。うまく通過できないとミスになります。

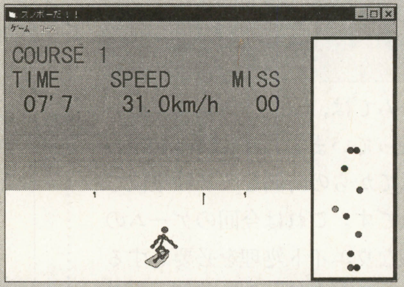
ゴールするとタイムとスコアが表示さ



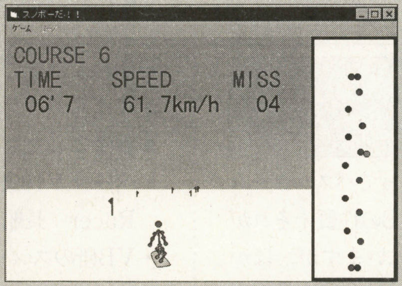
◀《写真1》リスト1を実行すると作成されるビットマップ



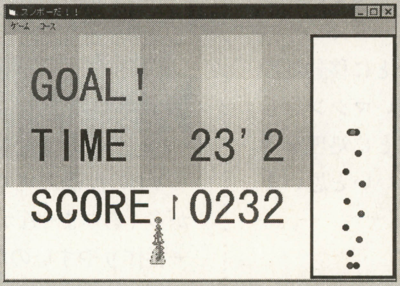
◀《写真2》コースを選んでさあスタート！



◀《写真3》赤と青の旗の間を通過してゴールを目指せ！



▶《写真4》コースが長い!!気を抜かずにGO！GO！



◀《写真5》ゴール画面。タイムとスコアが表示される

《第2表》FrmSnowのプロパティ設定

フォームの設定

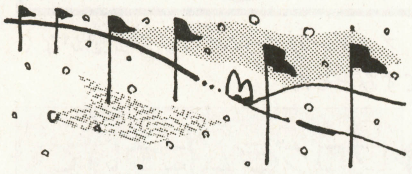
Name	=	FrmSnow
AutoRedraw	=	−1 'True
Caption	=	"スノボーだ!!"
FillStyle	=	0 '塗りつぶし
FontName	=	"MSゴシック"
KeyPreview	=	−1 'True
ScaleMode	=	3 'ピクセル

ピクチャーボックスの設定

Name	=	PicFlag
AutoRedraw	=	−1 'True
AutoSize	=	−1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
Picture	=	"sflag.bmp"
ScaleMode	=	3 'ピクセル
Visible	=	0 'False
Name	=	PicChara
AutoRedraw	=	−1 'True
AutoSize	=	−1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
Picture	=	"schara.bmp"
ScaleMode	=	3 'ピクセル
Visible	=	0 'False
Name	=	PicMap
AutoRedraw	=	−1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
FillStyle	=	0 '塗りつぶし
ScaleMode	=	3 'ピクセル
Visible	=	0 'False
Name	=	PicBack
AutoRedraw	=	−1 'True
BoderStyle	=	0' なし
ScaleMode	=	3 'ピクセル
Visible	=	0 'False

《第3表》FrmSnowのメニュー設定

Caption	Name	Index
"ゲーム"	game	
… "スタート"	start	
… "ハイスコア"	hscore	
… "終了"	end	
"コース"	setc	
… "コース1"	course	0
… "コース2"	course	1
… "コース3"	course	2
… "コース4"	course	3
… "コース5"	course	4
… "コース6"	course	5



《第4表》変数表

fx%(5,19),fy%(5,19)	各コースの旗の座標
fs%(5)	各コースの旗の数
dt$(5)	データ用
sn!(71),cs!(71)	サイン・コサイン格納
bt%(5)	各コースのベストタイム
hs%(5)	各コースのハイスコア
mx%,my%	マイキャラの座標
vx!,vy!	速度の成分
ax!,ay!	加速度の成分
sp!,ds%	速さと方向
ad%	重心移動による加速度の向き
dd%	方向の変位
tc%	ターン後のカウンタ
bg%	スタート前の待ち時間
ct%,st%	ウエイト用
tm%,sc%	タイムとスコア
ms%	ミスの回数
fn%	何本の旗を通過したか
fm%	現在のコースの旗の数
cr%	現在のコース
ky%,sf%	キーが押されているか
sl!	傾斜の度合い
gy!	重力加速度
wn!	空気抵抗用
pi!	π格納
tx%,ty%	TwipsPerPixelX,Yの値
i%,j%	ループ用
p!,q!,r!,s!,ret&	その他

れます。スコアは(タイム)×10+(ミス)×20です。ミスが1回でもあるとベストタイムにはなりません。

ウエイトについて

このゲームでは，GetTickCountというAPIを使っています。これはWindowsが起動されてからの時間をミリ秒単位でかえす関数です。これは今回のゲームのように正確なウエイト処理を必要とするゲームでは，かなり役に立つので，参考にしてみてください。

それから，今回は0.1秒ごとに移動処理を行なわせていますが，速いマシンをもっているひとは，0.05秒ごとに処理を行なわせるようにしてみるといいと思います。

CHECKER FLAG

編：技術的にも優れているし，ゲームとしても出来がよく，おもしろいですね。

Dr.D：このプログラムの優れている点は，プログラムでビットマップを自動生成しているということじゃ。誌面に掲載しているプログラムを入力するだけで，作者が意図するままのゲームがプレイできるぞ。

編：これまでのほとんどのVBプログラムは，プログラムを入力する側でビットマップを用意しなければならなかったため，プログラムを入力しただけでは，掲載されたゲームと同じ画面を再現するのはむずかしかったですからね。

Dr.D：実行する際の注意点としては，リスト1で自動生成されるビットマップは，exeファイルを作成してこれを実行した場合，そのexeファイルのある位置に作成され，VB上から直接実行した場合には，VBのセットアップされている位置に作成されるということじゃ。

最後に

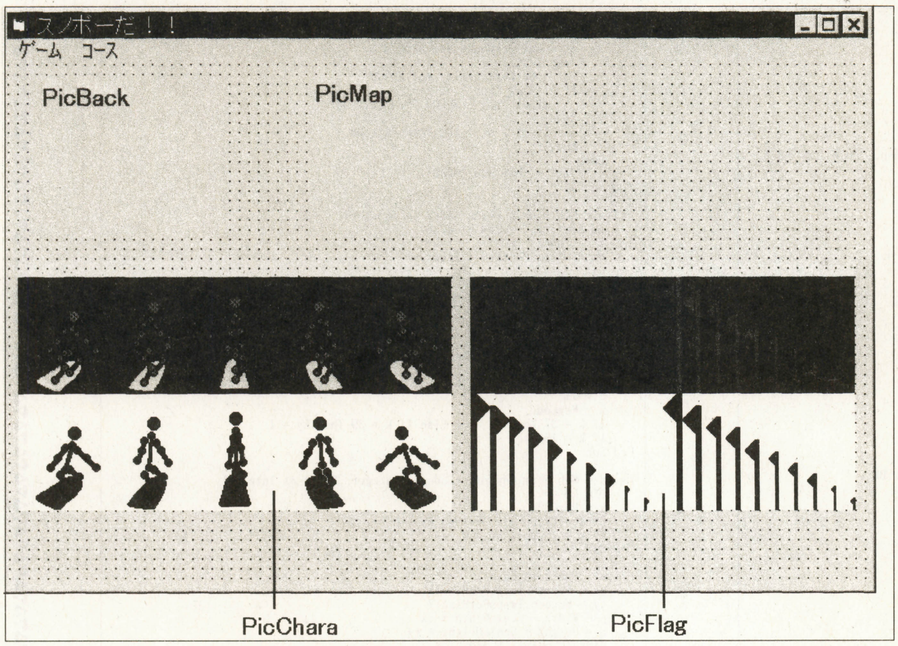
VBの投稿プログラムってパズルゲームが多くありませんか？VBの性質上それが一番作りやすいのだと思いますが，ほかのジャンルでも，工夫しだいで良い作品が作れるはずです。そのためにもVB研！がんばってください。

★参考にしたもの

・ベーマガ1996年12月号　Project Racer　長船　俊氏

・VB研のスノーボード・ゲーム

★影さん！　8月号の「DOS/V製作」みたいな別冊付録を次は「DOS/BASIC特集」で作ってください。お願い!!(東京都町田市・**澤田諒介14歳**)……【**影**：いや，別冊付録だったら「A.A.影」がいいんじゃないか？よし，さっそく今月付けよう！**編**：今月もDOS/Vです。】



《第2図》FrmSnowの設定

評…この私の力を理解しないものが多くて…(影)

by 邪道坊や

《リスト1》FrmMakeのプログラム・リスト

```
Option Explicit
Dim cx%(18), cy%(18), dt1$(2), dt2$(4)
Dim i%, j%, p%, q%, r%, s%, ret&
Private Declare Function FloodFill& Lib "gdi32" (ByVal hdc&, ByVal x&, ByVal
 y&, ByVal Color&)
'Ver.2.0は
'Declare Sub FloodFill Lib "GDI" (ByVal hdc%, ByVal x%, ByVal y%, ByVal Colo
r&)

Private Sub Form_Load()
    PicChara.Width = 360: PicChara.Height = 192
    PicFlag.Width = 320: PicFlag.Height = 192
    dt1(0) = "PDRESFTIUMVPUQJQIPJMKILFMEOD"
    dt1(1) = "TEVFWGWHVKTORRORHQGPJLMIPFSE"
    dt1(2) = "WFXGXIUMQPORMRFOENEMMHPFSEUE"
    dt2(0) = "NGRJRJVNKOORORKWLEIOGQIUIUEZIFFJFJCNM@"
    dt2(1) = "KDMGMGPLJONRNRJWIAHNFQIUIUF[FCEGEGCKJ<"
    dt2(2) = "IAJFJFKLHMKQKQHVH?HNHPKUKUHZGBFGFGEMH:"
    dt2(3) = "DDBHBH@MFPHSHSFWGBHMJPLTLTIZJCKGKGMLG<"
    dt2(4) = "DG@J@J<NGPGTGTGXFFIOKOMTMTLZJGNJNJSME@"
    PicChara.Line (0, 0)-(359, 95), QBColor(15), BF
    PicChara.Line (0, 96)-(359, 191), QBColor(0), BF
    PicChara.FillColor = QBColor(7)
    For i = 0 To 4
        For j = 0 To 13
            p = Asc(Mid$(dt1(Abs(i - 2)), j * 2 + 1, 1)) - 80
            q = Asc(Mid$(dt1(Abs(i - 2)), j * 2 + 2, 1)) - 35
            cx(j) = p * Sgn(2.5 - i) * 2 + i * 72 + 36
            cy(j) = q * 2
        Next
        For j = 0 To 13
            p = cx(j): r = cx((j + 1) Mod 14)
            q = cy(j): s = cy((j + 1) Mod 14)
            PicChara.Line (p, q)-(r, s), QBColor(0)
        Next
        ret = FloodFill(PicChara.hdc, i * 72 + 36, 80, QBColor(0))
        'Ver.2.0はFloodFill PicChara.hdc, i * 72 + 36, 80, QBColor(0)
    Next
    PicChara.FillColor = &H3FAF
    For i = 0 To 4
        For j = 0 To 18
            p = Asc(Mid$(dt2(i), j * 2 + 1, 1)) - 54
            q = Asc(Mid$(dt2(i), j * 2 + 2, 1)) - 48
            cx(j) = p * 2 + i * 72: cy(j) = q * 2
        Next
        For j = 0 To 8
            p = cx(j * 2): r = cx(j * 2 + 1)
            q = cy(j * 2): s = cy(j * 2 + 1)
            PicChara.DrawWidth = 3
            PicChara.Line (p, q)-(r, s), QBColor(4)
            PicChara.DrawWidth = 1
            PicChara.Circle (p, q), 3, QBColor(0)
            PicChara.Circle (r, s), 3, QBColor(0)
        Next
        PicChara.Circle (cx(18), cy(18)), 5, QBColor(0)
    Next
    For i = 0 To 95
        For j = 0 To 359
            If PicChara.Point(j, i) = QBColor(15) Then
                PicChara.PSet (j, i), QBColor(0)
                PicChara.PSet (j, i + 96), QBColor(15)
            End If
        Next
    Next
    PicFlag.Line (0, 0)-(319, 95), QBColor(0), BF
    PicFlag.Line (0, 96)-(319, 191), QBColor(15), BF
    For i = 0 To 9
        p = 4 - i / 3: q = i * 9.5: r = i * 16
        PicFlag.Line (r, q)-(r + p, 95), QBColor(9), BF
        PicFlag.Line (r + p, q)-Step(p * 3, p * 3), QBColor(9)
        PicFlag.Line (r + p, q + p * 6 - 1)-Step(p * 3, -p * 3), QBColor(9)
        PicFlag.Line (175 + r, q)-(175 + r - p, 95), QBColor(12), BF
        PicFlag.Line (175 + r - p, q)-Step(-p * 3, p * 3), QBColor(12)
        PicFlag.Line (175 + r - p, q + p * 6 - 1)-Step(-p * 3, -p * 3), QBCo
lor(12)
        PicFlag.FillColor = QBColor(9)
        ret = FloodFill(PicFlag.hdc, r + p + 1, q + 2, QBColor(9))
        'Ver.2.0はFloodFill PicFlag.hdc, r + p + 1, q + 2, QBColor(9)
        PicFlag.FillColor = QBColor(12)
        ret = FloodFill(PicFlag.hdc, 174 + r - p, q + 2, QBColor(12))
        'Ver.2.0はFloodFill PicFlag.hdc, 174 + r - p, q + 2, QBColor(12)
        PicFlag.Line (r + p + 1, q + 1)-Step(0, p * 6 - 2), QBColor(1)
        PicFlag.Line (174 + r - p, q + 1)-Step(0, p * 6 - 2), QBColor(4)
    Next
    For i = 0 To 95
        For j = 0 To 319
            If PicFlag.Point(j, i) <> QBColor(0) Then
                PicFlag.PSet (j, i + 96), QBColor(0)
            End If
        Next
    Next
    SavePicture PicChara.Image, "schara.bmp"
    SavePicture PicFlag.Image, "sflag.bmp"
End Sub
```

《リスト2》FrmSnowのプログラム・リスト

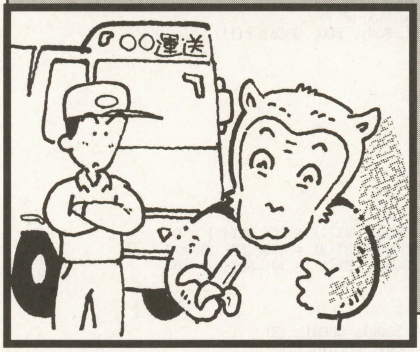
```
Option Explicit

Dim fx%(5, 19), fy%(5, 19), fs%(5), dt$(5)
Dim sn!(71), cs!(71), bt%(5), hs%(5)
Dim mx%, my%, vx!, vy!, ax!, ay!, sp!, ds%
Dim ad%, dd%, tc%, bg%, ct%, st%, tm%, sc%, ms%, fn%, fm%, cr%
Dim ky%, sf%, sl!, gy!, wn!, pi!, tx%, ty%
Dim i%, j%, p!, q!, r!, s!, ret&

Private Declare Function BitBlt& Lib "gdi32" (ByVal hDestDC&, ByVal x&, ByVa
l y&, ByVal w&, ByVal h&, ByVal hSrcDC&, ByVal xSrc&, ByVal ySrc&, ByVal dwR
op&)
Private Declare Function GetTickCount& Lib "kernel32" ()
'Ver.2.0は
'Declare Function BitBlt% Lib "GDI" (ByVal hDestDC%, ByVal x%, ByVal y%, ByV
al w%, ByVal h%, ByVal hSrcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal dwRop&)
'Declare Function GetCurrentTime& Lib "User" ()

Private Sub begin()
    Do
        DoEvents
        bg = bg - 1
        Call draw
        Call wait
    Loop While bg > 0
End Sub

Private Sub draw()
    Dim dx!, dy!
    ret = BitBlt(hDC, 0, 0, 500, 400, PicBack.hDC, 0, 0, &HCC0020)
    ret = BitBlt(hDC, 500, 0, 140, 400, PicMap.hDC, 0, 0, &HCC0020)
    FillColor = QBColor(10)
    p = mx / 4: q = 380 - my / 4
    If Abs(p) < 64 Then Circle (p + 570, q), 5, QBColor(0)
    For i = fn - 2 To fn + 5
        If i + 1 > fm Then Exit For
        If i < 0 Then i = 0
        p = fx(cr, i) - mx
        q = fy(cr, i) - my
        r = p * cs(ds) - q * sn(ds)
        s = p * sn(ds) + q * cs(ds)
        s = s - (s = -20) * 0.0001
        dx = r / (s + 20) * 150 - (i Mod 2) * 16 + 250
        dy = (s + 5) / (s + 20) * 150
        If Abs(dx - 242) < 242 And Abs(dy - 75) < 75 Then
            ret = BitBlt(hDC, dx, 304 - dy, 16, 96, PicFlag.hDC, (dy ¥ 15) *
16 + (i Mod 2) * 160, 96, &H8800C6)
            ret = BitBlt(hDC, dx, 304 - dy, 16, 96, PicFlag.hDC, (dy ¥ 15) *
16 + (i Mod 2) * 160, 0, &H660046)
        End If
    Next
    p = 144 - ky * (1 - (sf = 1)) * 72
    ret = BitBlt(hDC, 214, 283, 72, 96, PicChara.hDC, p, 96, &H8800C6)
    ret = BitBlt(hDC, 214, 283, 72, 96, PicChara.hDC, p, 0, &H660046)
    FontSize = ty * 2
    ForeColor = QBColor(12)
```

★C言語での投稿は受け付けているのでしょうか？(石川県小松市・**清水祐樹18歳**)……【**編**：対応機種名とかを明記してくれればOK！投稿待ってますよ！**影**：ぴゅう太の日本語BASICとかでもOKなの？**編**：構いませんが…投稿したいんですか？**影**：え？いや，別に…。】

```
    CurrentX = 10: CurrentY = 10
    Print "COURSE" & Str$(cr + 1)
    ForeColor = QBColor(5)
    CurrentX = 10: CurrentY = 50
    Print "TIME    SPEED     MISS"
    ForeColor = QBColor(1)
    CurrentX = 30: CurrentY = 90
    Print Format(tm, "00'0") & String$(4, " ") & Format(sp, "00.0") & "km/h"
 & String$(3, " ") & Format(ms, "00")
    If bg > 0 Then
        FontSize = ty * 4
        ForeColor = QBColor(1)
        CurrentX = 190: CurrentY = 140
        Print Str$(bg ¥ 10 + 1)
    ElseIf tm > 0 And tm < 25 Then
        FontSize = ty * 4
        ForeColor = QBColor(12)
        CurrentX = 150: CurrentY = 140
        Print "START"
    End If
    Refresh
End Sub

Private Sub goal()
    For i = 0 To 9
        Call wait
    Next
    Line (0, 0)-(499, 199), QBColor(11), BF
    For i = 0 To 124
        Line (i * 4, 0)-Step(0, 399), QBColor(15), BF
        Line (498 - i * 4, 0)-Step(0, 399), QBColor(15), BF
        Refresh
    Next
    sc = tm + ms * 20
    p = 0: q = 0
    If tm < bt(cr) And ms = 0 Then p = 1: bt(cr) = tm
    If sc < hs(cr) Then q = 1: hs(cr) = sc
    FontSize = ty * 4
    ForeColor = QBColor(12)
    CurrentX = 40: CurrentY = 40
    Print "GOAL!"
    ForeColor = QBColor(1)
    CurrentX = 40: CurrentY = 140
    Print "TIME"
    CurrentX = 40: CurrentY = 240
    Print "SCORE"
    ForeColor = QBColor(1 + p * 4)
    CurrentX = 300: CurrentY = 140
    Print Format(tm, "00'0")
    ForeColor = QBColor(1 + q * 4)
    CurrentX = 300: CurrentY = 240
    Print Format(sc, "0000")
    start.Enabled = True
    hscore.Enabled = True
    setc.Enabled = True
End Sub
Private Sub hantei()
    For i = 0 To 1
        If my > fy(cr, fn) Then
            p = (fn Mod 2) * 2 - 1
            If (mx - fx(cr, fn)) * p < 0 Then ms = ms + 1
            fn = fn + 1
        Else
            Exit For
        End If
    Next
End Sub

Private Sub init()
    mx = 0: my = 0: vx = 0: vy = 0
    ds = 0: tm = 0: ms = 0: fn = 0
    sp = 0: fm = fs(cr)
    sl = 0.4 + (cr ¥ 2) * 0.1
    PicMap.Line (0, 0)-(139, 399), QBColor(0), BF
    PicMap.Line (5, 5)-(134, 394), QBColor(15), BF
    For i = 0 To fm - 1
        p = fx(cr, i) / 4 + 70
        q = 380 - fy(cr, i) / 4
        r = 9 + (i Mod 2) * 3
        PicMap.FillColor = QBColor(r)
        PicMap.Circle (p, q), 5, QBColor(0)
    Next
End Sub

Private Sub main()
    Do
        DoEvents
        dd = ky * (1 - (sf = 1) * 2)
        If ds + dd > 24 And ds + dd < 48 Then dd = 0
        ds = (ds + dd + 72) Mod 72
        ad = (ds + ky * 18 + 72) Mod 72
        p = sn(ds): q = cs(ds)
        ax = gy * sl * q * p - wn * vx * vx - (dd <> 0) * sn(ad)
        ay = gy * sl * q * q - wn * vy * vy - (dd <> 0) * cs(ad)
        If dd = 0 Then
            tc = tc - (tc < 10)
            vx = (tc * vx + (10 - tc) * sp * p) / 10 + ax
            vy = (tc * vy + (10 - tc) * sp * q) / 10 + ay
        Else
            tc = 0
            vx = vx + ax: vy = vy + ay
        End If
        mx = mx + vx ¥ 3: my = my + vy ¥ 3
        sp = Sqr(vx * vx + vy * vy)
        tm = tm + 1
        Call hantei
        Call draw
        Call wait
    Loop While fn < fm
    Call goal
End Sub
Private Sub wait()
    Do
        ct = GetTickCount Mod 30000
        'Ver.2.0は
        'ct = GetCurrentTime Mod 30000
        If ct < st Then
            If ct > st - 29900 Then Exit Do
        Else
            If ct > st + 100 Then Exit Do
        End If
    Loop
    st = (st + 100) Mod 30000
End Sub

Private Sub course_Click(Index As Integer)
    course(cr).Checked = False
    cr = Index
    course(cr).Checked = True
    Call init
    Call draw
End Sub

Private Sub end_Click()
    End
End Sub

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    Dim k%
    k = KeyCode
    If k = 37 Then ky = -1 Else If k = 39 Then ky = 1
    If k = 16 Then sf = 1
End Sub

Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    Dim k%
    k = KeyCode
    If k = 37 Or k = 39 Then ky = 0
    If k = 16 Then sf = 0
End Sub

Private Sub Form_Load()
    tx = Screen.TwipsPerPixelX
    ty = Screen.TwipsPerPixelY
    p = Width - ScaleWidth * tx
    q = Height - ScaleHeight * ty
    Width = p + tx * 640
    Height = q + ty * 400
    Left = (Screen.Width - Width) ¥ 2
    Top = (Screen.Height - Height) ¥ 2
    PicBack.Width = 500: PicBack.Height = 400
    PicBack.Line (0, 0)-(499, 249), QBColor(11), BF
    PicBack.Line (0, 250)-(499, 399), QBColor(15), BF
    PicMap.Width = 140: PicMap.Height = 400
    Line (0, 0)-(639, 399), QBColor(15), BF
    FontSize = ty * 4
    ForeColor = QBColor(1)
    CurrentX = 50: CurrentY = 120
    Print "スノボーだ！！"
    FontSize = ty * 2
    ForeColor = QBColor(0)
    CurrentX = 180: CurrentY = 330
    Print "1997 D,Sanno"
    course(0).Checked = True
    gy = 3.5
    wn = 0.0002
    pi = 3.14159
    dt(0) = "22011E011E0A23171B2324341A421E4E224E"
    dt(1) = "22011E011E0823111C1B25271B2F223E19491E532253"
    dt(2) = "22011E011E0924121B1A25231C2B26361B3E234A22581E58"
    dt(3) = "22011E011F0922141D1D24271A3024391B42254C1D53215D22661E66"
    dt(4) = "22011E011D0925131B1B25251B2B23381C43264B1B5622601C691E772277"
    dt(5) = "22011E011E0924121B1923251A2E233A1A44244D1C57255E1C692374227E1E7
E"
    For i = 0 To 5
        fs(i) = Val(Len(dt(i))) ¥ 4
        For j = 0 To fs(i) - 1
            fx(i, j) = Val("&H" & Mid$(dt(i), j * 4 + 1, 2)) * 10 - 320
            fy(i, j) = Val("&H" & Mid$(dt(i), j * 4 + 3, 2)) * 10
        Next
    Next
    For i = 0 To 71
        sn(i) = Sin(pi / 36 * i)
        cs(i) = Cos(pi / 36 * i)
    Next
    For i = 0 To 5
        bt(i) = 999: hs(i) = 999
    Next
End Sub

Private Sub hscore_Click()
    Line (0, 0)-(639, 399), QBColor(15), BF
    FontSize = ty * 2
    ForeColor = QBColor(5)
    CurrentX = 70: CurrentY = 20
    Print "COURSE  BESTTIME   HISCORE"
    ForeColor = QBColor(1)
    For i = 0 To 5
        ForeColor = QBColor(1)
        CurrentX = 150: CurrentY = i * 50 + 70
        Print Str(i + 1) & String$(6, " ") & Format(bt(i), "00'0") & String$
(7, " ") & Format(hs(i), "000")
    Next
End Sub

Private Sub start_Click()
    Call init
    start.Enabled = False
    hscore.Enabled = False
    setc.Enabled = False
    bg = 30
    st = GetTickCount() Mod 30000
    'Ver.2.0は
    'st = GetCurrentTime() Mod 30000
    Call begin
    Call main
End Sub
```

★別冊付録をつけるなら，「スーパーソフトホットインフォメーション」を昔のように別冊化してほしい‼（神奈川県横浜市・**斎藤方志30歳**）……【**編**：そういえばその昔は「スーパーソフトマガジン」という名前で別冊にしていた頃もありましたねえ。**影**：…（遠い目）。】

Windows95(Visual Basic Ver4.0)用



おサルさんと運送会社の知恵くらべ!

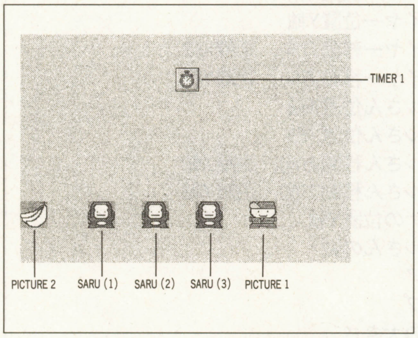
バナナ色(いろ)の風船(ふうせん)

袖川　正幸(27歳)

STORY

あなたはバナナ運送会社の倉庫係です。付近に住むおサルさんからバナナを取られないように，バナナをおサルさんの手が届かないところまでジャッキ・アップするのが仕事です。

しかし最近は，ジャッキ・アップ途中でバナナを取られてしまい，仕事になりません。そこであなたはバナナ色をした風船を膨(ふく)らませて，おサルさんが風船を大きなバナナと勘違(かんちが)いし跳びつこうとする間に，バナナをジャッキ・アップすることにしました。



《第1図》フォームの配置例

内容・操作方法

右側に風船と空気入れがあります。この風船がしぼむとゲーム・オーバーです。

左側にバナナとジャッキがあります。このバナナを所定の位置までジャッキ・アップできれば，その面はクリアとなりボーナスが500点加算されます。

プレイヤーはカーソル・キーで左右に移動できます。

右端にいれば，空気入れを使って風船を膨らませることができます。

左側に行けば，ジャッキを使ってバナナを上に上げることができます。ただし一度ジャッキ・アップすると，一旦左端から離れないと再度ジャッキ・アップすることはできません。

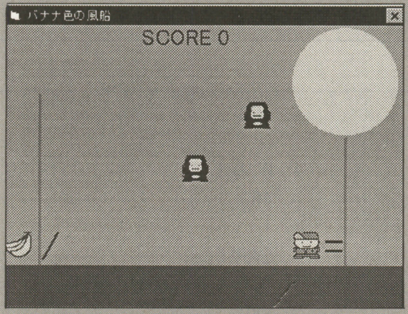
おサルさんが跳び回っていますので，踏(ふ)まれないようにしてください。踏まれると空高く蹴(け)り上げられてしまいます。

入力方法

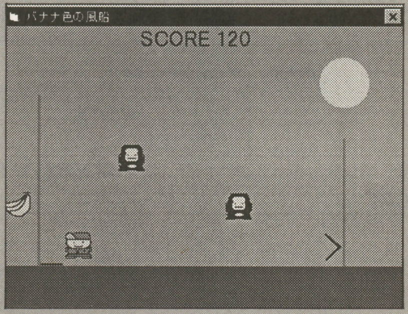
フォームにタイマー1個とピクチャーボックス5個を貼りつけます。

つぎにプロパティ，コード入力の順です。

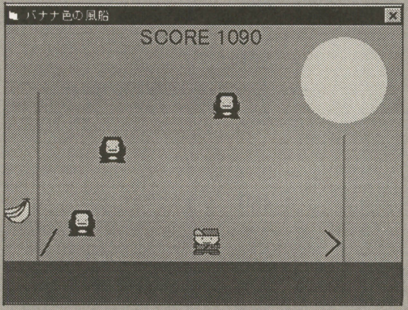
ピクチャーボックスのPICTUREはペイントで描いてもアイコンを読み込んでもかまいません。



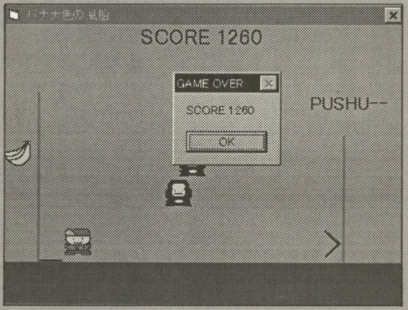
▲《写真1》"画面左側のバナナをジャッキ・アップするのだが"



▲《写真2》おサルさんがジャマするし，右側の風船が気になるし…



▲《写真3》面が進むとおサルさんの数が増えてくる。気をつけろ!



▲《写真4》風船がしぼんでしまうとゲーム・オーバー。ハイスコアを目指せ!

CHECKER FLAG

編：画面もキレイで，プログラムもそれほど長くなく，ゲームもそこそこといった感じですかね。

Dr.D：遅いのが難点かのう。速度については，APIのBitBlt関数を使ったり，VB4.0ならばPaintPictureメソッドを使用することでいくらか高速化することができる。VBでアクション・ゲームを作る際には必須じゃろう。

編：また，バナナをジャッキ・アップし終わって，つぎの面に行くとき，いきなり始まってしまうので，この間にmsgboxでもだして，ひと呼吸おいたほうがいいと思います。

★特選プログラムの，0(ゼロ)とO(オー)の見分けがつきにくいです。ほんとに，なんとかなりませんか?(沖縄県那覇市・真栄城潤15歳)
……【編：旧機種は使えるプリンタが限られているので，どうしても…。影：文字の幅を読みとるのだ。それさえマスターすれば大丈夫!】

『バナナ色の風船』のプログラム・リスト

```
Dim PLX, PLY, PBX, PBY
Dim SLX(3), SLY(3), SBX(3), SBY(3)
Dim BLY, SAK, SCO, L
Dim FUO, KIR, BJA, BFR

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    If KeyCode = 37 Then PBX = -50
    If KeyCode = 39 Then PBX = 50
End Sub

Private Sub FORM_LOAD()
    SCO = -500
    Call SHOKI
End Sub


Private Sub Timer1_Timer()
'スコア
    CurrentX = 2000: CurrentY = 0: FontSize = 16
    Print "SCORE" + Str(SCO)
'風船
    Circle (5000, 800), FUO, QBColor(11)
    FUO = FUO - 2
    If FUO < 5 Then
        CurrentX = 4500: CurrentY = 1000: FontSize = 14
        Print "PUSHU--"
        MsgBox "SCORE" + Str(SCO), , "GAME OVER"
        End
    End If
'空気入れ
    KIR = ">"
    If PLX >= 4200 Then
        PLX = 4200
        If FUO Mod 3 = 0 Then KIR = "="
        FUO = FUO + 10
        If FUO > 800 Then FUO = 800
    End If
    CurrentX = 4700: CurrentY = 2930: FontSize = 28
    Print KIR
'プレイヤー
    PLX = PLX + PBX
    Picture1.Move PLX, 3000
'ジャッキ
    BJA = "/ "
    If PLX < 950 Then
        PLX = 950: BJA = "_"
        If BFR = 0 Then BLY = BLY - 50: SCO = SCO + 10
        BFR = 1
    End If
    If PLX > 950 Then BFR = 0
    CurrentX = 530: CurrentY = 2930: FontSize = 28
    Print BJA
'バナナ
    Picture2.Move 0, BLY
    If BLY < 550 Then Call SHOKI
'おサルさん
    For L = 1 To SAK
        SLX(L) = SLX(L) + SBX(L)
        If SLX(L) < 500 Then SBX(L) = 5 * L + 15
        If SLX(L) > 4500 Then SBX(L) = -5 * L - 15
        SBY(L) = SBY(L) + 0.05 + L * 0.01 + Int(SCO / 1000) * 0.01
        SLY(L) = 3000 - Abs(Int(Sin(SBY(L)) * 100)) * 20
        SARU(L).Move SLX(L), SLY(L)
        If SLY(L) > 2500 And SLX(L) > PLX - 400 And SLX(L) < PLX + 400 Then
            For PBY = 0 To 3.14 Step 0.03
                PLY = 3000 - Abs(Int(Sin(PBY) * 100)) * 30
                SLX(L) = 1
                FUO = FUO - 1
                If FUO < 5 Then Exit For
                Picture1.Move PLX, PLY
                Circle (5000, 800), FUO, QBColor(11)
            Next
        End If
    Next
End Sub


Public Sub SHOKI()
    SCO = SCO + 500
    FUO = 800
    PLX = 4200: PBX = 50
    SLX(1) = 1000: SLY(1) = 3000: SBX(1) = 20: SBY(1) = 0
    SLX(2) = 1500: SLY(2) = 3000: SBX(2) = -25: SBY(2) = 0
    SLX(3) = 2000: SLY(3) = 3000: SBX(3) = 30: SBY(3) = 0
    BLY = 3000: BFR = 0
    BackColor = QBColor(11)
    FillColor = QBColor(2)
    Line (5000, 1000)-(5000, 3500), QBColor(8)
    Line (500, 1000)-(500, 3500), QBColor(8)
    Line (0, 3500)-(6000, 4500), QBColor(2), B
    FillColor = QBColor(14)
    SARU(3).Visible = True: SAK = 3
    If Int(SCO / 1000) Mod 2 = 0 Then SARU(3).Visible = False: SAK = 2
End Sub
```

《第1表》変数表

PLX	プレイヤー位置X軸
PLY	プレイヤー位置Y軸
PBX	プレイヤー移動方向，距離X軸
PBY	プレイヤー移動方向，距離Y軸
SLX(3)	おサルさん位置X軸
SLY(3)	おサルさん位置Y軸
SBX(3)	おサルさん移動方向，距離X軸
SBY(3)	おサルさん移動方向，距離Y軸
BLY	バナナの位置Y軸
SAK	おサルさんの数
SCO	スコア
L	ループ
FUO	風船の大きさ
KIR	空気入れの形
BJA	ジャッキの形
BFR	ジャッキの動作判定

《第2表》プロパティ表

FORM1	
AUTOREDRAW	= −1' TRUE
BORDERSTYLE	= 1' 固定(実線)
CAPTION	= "バナナ色の風船"
DRAWWIDTH	= 3
FILLSTYLE	= 0' 塗りつぶし
FONTTRANSPARENT	= 0' FALSE
HEIGHT	= 4500
KEYPREVIEW	= −1' TRUE
LEFT	= 1500
TOP	= 2000
WIDTH	= 6000
TIMER1	
INTERVAL	= 1
PICTURE1	
BORDERSTYLE	= 0' なし
HEIGHT	= 480
PICTURE	= プレイヤーのピクチャ
WIDTH	= 480
PICTURE2	
BORDERSTYLE	= 0' なし
HEIGHT	= 480
PICTURE	= バナナのピクチャ
WIDTH	= 480
PICTURE3	
BORDERSTYLE	= 0' なし
HEIGHT	= 480
INDEX	= 1
NAME	= SARU
PICTURE	= おサルさんのピクチャ
WIDTH	= 480
PICTURE4	
BORDERSTYLE	= 0' なし
HEIGHT	= 480
INDEX	= 2
NAME	= SARU
PICTURE	= おサルさんのピクチャ
WIDTH	= 480
PICTURE5	
BORDERSTYLE	= 0' なし
HEIGHT	= 480
INDEX	= 3
NAME	= SARU
PICTURE	= おサルさんのピクチャ
WIDTH	= 480

★ここらでドーンと電波新聞社，始まって以来のヘンな特集(ウケそうなもの)をやってみませんか？(山形市・**秋葉孝幸16歳**)……【**編**：『大解剖！これが影さんの正体だ!!』とか。**影**：つぐ美ちゃんの写真集とか。**つぐ美**：どこが『ヘン』なのよ。一緒にしないで。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用

なんと，音だけで遊ぶ迷路ゲーム？

BRIGHT NIGHT

やみとも&松瀬智宏(16・20歳)

生きている人の話

暗い……。私は今，夢を見ているのか？いや，目は開けているはずだ。しかし何も見えない。……痛っつ！思い出したかのように後頭部が疼きはじめる……。私は一体どうしたのだろう……。フッ……，もしかして，これが記憶喪失というものなのか……。何も覚えていない。ここはどこなのか，何をしていたのか，そして私は誰なのか……。なぜか笑えてくる。まるで自分が三流小説の主人公にでもなったかのような気分だ……。

歩きだす人の話

ここはどこなんだ……。ひんやりと冷たい金属の床が，横たわる私の体から容赦なく体温を奪ってゆく。私はあたりを見わたし……，しかし何も見えない。すべて闇の中だ。とりあえず立ち上がろう……，コツッ！　足に何かが触れた。急いで手探りで床を調べる……。何だろう

《第1表》変数表

P	パッド
T	ボタン
J	杖を振り下ろしているか (No=1　Yes=2)
V	反響の大きさ1〜8
X,Y	移動（MX,MY現在地）
HX,HY	倒した（杖）方向用
R	移動歩数
M(,)	マップ座標
J$(17)	FM音源の音色DATA
N$(8,4)	反響の大きさと方向
F$(3),B$(2)	地形によって変わる
K$(8)	反響待ち
L1$〜L4$	エンディング用

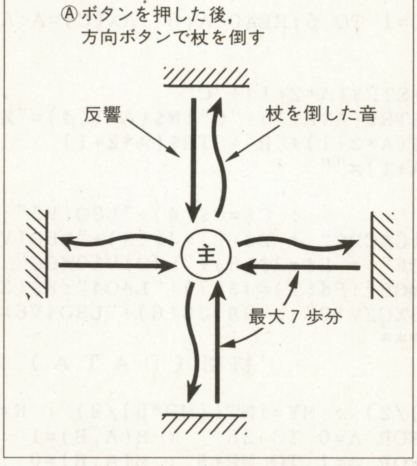
これは長い……，杖？ガラスのような感触だ。……しばらく後，私はその長い杖を手に，この金属でできた床の上を歩きはじめた。と，突然，床が音を立てて振動したっ！じ，地震かっ！

明日を見つめる人の話

この金属の床は脆そうだ。あまり歩きまわるのはよそう……。キィーンと闇を切り裂くような高音が響きわたった。私が杖を取り落としてしまったからだ。……そうだっ！　私は再び杖を床に落としてみた。キィーン……キーン。思ったとおりだ。壁に反響してる。よし，これで出口を探そう！

希望にすがる人の話

キィーン……グォーン。何だこの音は？……もしや出口では！　私はくぐもるような低音の反響の聞こえた方向へ一歩ずつ歩みよった……。グォーン。そうだ。



《第1図》音の反響

この下に何かある。そして私は大きく杖を振り上げ，床に向けて振り下ろした！

やみともさんのありがたい話

PADの方向KEYで，前，右，手前，左へと歩けます（常に一定方向を向いている）。

PADのⒶボタンで杖を振り下ろします。その後，方向キーを押すと，任意の4方向へ杖を倒したことになります（反響を聞け）。

PADのⒷボタンで，床の強度を調べます。Ⓑボタンを押したのに何の音もしなくなった場合，あと一歩動けば床が崩壊します。

ご苦労話を語らう2人

松　まず思った音が作れずに苦労したね。
や　音楽の才能ないって言ってたもんね。
松　やっぱり音だけでゲーム作るって難しいよ。
や　リアルサウンドはどうだろうね。
松　飯野賢治さんかい？
や　松の作ったこのゲームってパクリかな？
松　画面のないところはパクリかもね。
や　他は？
松　昔，ベーマガに音でアイテムを探すゲームがあったような……。
や　じゃあ，全部パクリなんだね？
松　いや，ちょっと違うね。二つのいいところと，オリジナルのゲーム・システム。それがこのゲームさ。
や　あまりパッとしないゲームだね。
松　ところで，やみともの名前も一緒に

★ただのわがままですが，プレゼントの当選者数(商品一つあたりの)をもう少し増やしてほしい!!(香川県坂出市・川辺弘誠29歳)……【**影**：うむ！わかった。この私のサングラスをプレゼントに加えようじゃないか。**編**：いりませんよ。**つぐ美**：でも見てみたい気も…。】

CHECKER FLAG

影：あれ，RUNしたのに画面が真っ暗だ。なんだ，壊れてるの。
Dr.D：違うぞ！影君。これは音で影までの距離を測りながら出口を目指すゲームじゃ。
編：音の跳ね返りと距離の関係が慣れないと分からないので，練習モードとかついているといいのですが。

書いてあるけど，君は何をやったのかな？

や　遊んでやったでしょ♥

松　……。まあいいや。じゃあ，このゲームのストーリーでも考えてくれるかい？

や　私におまかせ。

改造の鬼のコーナー

F-BASIC386V2.1で作ったんだよね，このゲーム。でもV1.1でも動くんだろうって思ってた訳さ。ところがどっこい，動かない！　いや，動くんだけどね，FM音源の音色DATAが違うみたいでね。断念。う～ん残念。ポックリ珍念。壊れてまんねん。いいや，壊れちゃいない。がんばろうっ！　という訳でV1.1を持ってるよい子は1010行～1020行のDATAを変えれば楽しいゾフィー。おっともう一つ。怪獣なんかがいればおもしろいよね。

さてどうやって遊ぼうか？のコーナー

FM TOWNS1台。

F-BASIC386V2.1L10

要ヘッドフォン（あるといいね）

モニタ(遊ぶときは消そうね。省エネ)

ジャセラックないい使用曲

STAR MAN

Sahta Lucia

翼をください

ドナドナ

ほたるの光

上記の一部。

いいかげんにしろという人たち

松　もしこのゲームがベーマガに掲載されないとしたらマイナス要因はどこ？

や　緊迫した空気がたりないとか，音が変だとか，くだらないとかいろいろあるけど，もしかしたら……。

松　もしかしたら？（くだらないとは何だ！）

や　文章が長すぎる！　なんたって400字詰原稿用紙6枚だからね。

松　ベーマガの編集者がてきとうに短くするんじゃないかな？

や　いや，ベーマガなら全文載せてくれるはず。

もう一つでしょ

ご意見，ご感想は〒141電波新聞社マイコンBASIC「やみとも＆松瀬智宏に一言もの申す」の係まで。

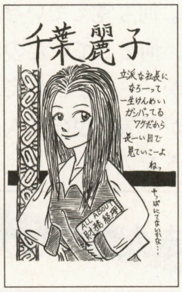
★参考にしたと思われるもの

・ワープ：Real Sound～風のリグレット(画面が真っ暗なところ)

・小林耕：がんばれ！ニコちゃん
M5（BASIC-G）用

・ベーマガ86年4月号　P101
(アイテムのあるXY座標を通ると音が鳴るところ)

・松瀬智宏：玉子ofゆで
FM-TOWNS（F-BV1.1用)
ベーマガ93年6月号　P92
(アホなところ)



by かみら

評：雰囲気がよく出ていますね（つぐ美）

『BRIGHT NIGHT』のプログラム・リスト

```
10 '*************************************************************
20 '*** 1997              BRIGHT NIGHT          By（やみとも＆松瀬智宏）***
30 '*************************************************************
40 CLEAR ,,2000,445000 : SCREEN@ 0 : CLS : PLAY OFF            '初期設定
50 DIM M(26,26),B$(2),F$(3),N$(8,4),K$(8),J$(17),AX(5),AY(5)
60 '*************************************************************
70 RESTORE 1010                              'F－BASIC386 V2．1用
80 FOR A=1 TO 17: READ B:J$(A)="@"+STR$(B): NEXT A    'FM音源読み込み
90 GOSUB 920                                   'イメージサウンド鳴らし
100 RESTORE 1000 :FOR C=1 TO 5:READ A,B :AX(C)=A:AY(C)=B: NEXT C'階段DATA
110 '*** 音 ***
120 FOR A=0 TO 7                                           '音の反響
130     N$(A+1,1)="%CV"+STR$(A*2+1)+"C"                    'センター
140     N$(A+1,2)="%R"+STR$(A*2+1)+"C":N$(A+1,4)="%L"+STR$(A*2+1)+"C"'左右
150     K$(A+1)="R"+STR$(A*2+1)+"R"+STR$(A*2+1)              '反響間隔
160     IF A=7 THEN K$(A+1)=""                       '八歩以上だと間隔なし
170 NEXT A
180 A$=J$(1)+"L16O1V9F"        : C$=J$(4)+"L8O1V5"        '残り歩数＆足音
190 B$(1)=J$(2)+"L8O1V10%CDC" : B$(2)=J$(3)+"L8O1V10%CC"          '足音
200 D$=J$(5)+"L2O1V10%CF" : E$=J$(6)+"L4O1V10%CG"     '床に剣を突き立てる
210 S$=J$(7)+"R8L4O4V8%CF":F$(1)=J$(7)+"L4O4":F$(2)=J$(1)+"L4O4"'剣を倒す
220 G$=J$(8)+"R16L3O4V6%CEV10" : H$=J$(6)+"L8O4V6%CG"          '剣を倒す
230 '*** プレリュード ***
240 MP=1                          '初期（DATA）ゲームエンドでここに戻る
250 '*** スタート ***
260 J=1 : MX=INT((MP*5)/2) : MY=INT((MP*5)/2) : R=MP*8+R : GOSUB 960
270 FOR B=0 TO 26   : FOR A=0 TO 26   : M(A,B)=1 : NEXT A,B      '部屋掃除
280 FOR B=1 TO MP*5 : FOR A=1 TO MP*5 : M(A,B)=0 : NEXT A,B '移動スペース
290 M(AX(MP),AY(MP))=2 : GOTO 580          '階段の位置設定 & 残り歩数表現
```

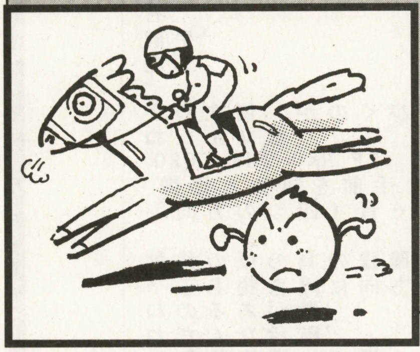

★多ソフトのウィルスパターンファイルを更新できるHPを教えてください。編さん!!(静岡県湖西市・**牧野達也15歳**)……【**編**：う～ん，ちょっと調べただけでは見つかりませんね。サーチエンジンの「ウィルス」で検索してみてよ？**影**：編君，手抜きな…。】

```
300 '*** パッド入力 ***
310 P=PAD(1) : T=PTRIG(1) : IF T=1 THEN 550 ELSE IF T=2 THEN 580 'ボタン
320 IF P=0 THEN 310                                                  '方向
330 ON P GOTO 340,310,350,340,360,340,370,340
340 X=0:Y=-1:H=1:GOTO 390                                              '前
350 X=+1:Y=0:H=2:GOTO 390                                              '右
360 X=0:Y=+1:H=3:GOTO 390                                            '手前
370 X=-1:Y=0:H=4:GOTO 390                                              '左
380 '*** 歩いて移動 ***
390 IF J=1 THEN 400 ELSE J=1:GOTO 450                  '歩くのか、倒すのか
400 IF M(MX+X,MY+Y)=1 THEN B=2                                 '壁なんだね
410 IF M(MX+X,MY+Y)<>1 THEN MX=MX+X:MY=MY+Y: B=1: R=R-1 :IF R<0 THEN 620
420 GOSUB 960 : V=4 : IF H=3 THEN H=1                 '前と手前を同じと認識
430 PLAY B$(B),C$+N$(V,H):GOTO 900                   '歩く音(四つの方向)
440 '*** 剣を倒す方向 ***
450 HX=MX:HY=MY                                   '反響音確認の為の仮の移動
460 FOR A=8 TO 1 STEP -1 : HX=HX+X:HY=HY+Y:V=A '倒した方向に障害物ある?
470    IF M(HX,HY)=1 THEN B=1:GOTO 500                         '壁があるのね
480    IF M(HX,HY)=2 THEN B=2:GOTO 500                       '階段なんだね
490 NEXT A:B=0                                    '七歩分の場所に障害物無し
500 PLAY H$,G$,S$+K$(V) : GOSUB 970                         '剣を倒した音
510 IF H=3 THEN H=1                   '音の、前も手前も分けらんねかったんだな
520 IF B=0 THEN 900                   'その方向にある障害物の反響音なかったね
530 PLAY F$(B)+N$(V,H):GOTO 900        'その方向にある障害物の反響音キィーン
540 '*** 剣を突き立てる ***
550 PLAY D$,E$:J=2                            'コッキィーン!!んがとっと。
560 IF M(MX,MY)=2 THEN PLAY "L6O1V7@67FC","L8O5V9@66E":GOTO 640      '正解
570 GOTO 900                             '静寂の泉システムセットアップ!
580 '*** 残り歩数 ***
590 IF R=0 THEN PLAY "r4" : GOTO 900  'もう歩けない・・・それでいいのか?
600 FOR A=1 TO R : PLAY A$ : NEXT A :PLAY "r4" :GOTO 900        '乱発!!!
610 '*** E N D ***
620 PLAY J$(9)+"R4V10L1O2D&C&DR2" : GOTO 230              '夢の終わりの遊園地
630 '*** クリアー ***
640 IF PLAY(0)=0 THEN 650 ELSE 640
650 L1$=J$(5)+"R1L4O1V9EDV8EDV6EDV4EDV2EDR2"                  '新たなる夢の扉
660 L2$=J$(3)+"R1L4O1V8DCV6DCV4DCV2DCR2"    : PLAY L1$,L2$    '刹那の階段
670 ON MP GOTO 680,720,750,780,830                            '曖昧な未来への憧憬
680 L1$="V4L1O3C&L4CV6R4L6O2AO3CL2DV8L6GL2FL1E R2"           'S t a r  M a n
690 L2$="V9L6O2AO3CL2DL6GV10L3FAL2GEV8L1DV6CV4DR2"           's T A R  m A N
700 PLAY J$(10)+L1$+L2$,J$(11)+L1$+L2$                        'S T A R  M A N
710 MP=2: GOTO 260                                              '2つめの疑問
720 L1$="R1L8V6O5CO4AAEECDBL2B&L4BL4BV8O5L3CO4L8BL4BL2A"  'S anta L ucia
730 PLAY J$(12)+L1$,J$(13)+L1$                          'S a n t a  L u c i a
740 MP=3: GOTO 260                                              '3度めの恋愛
750 PLAY J$(14)+"V6L8O3B&O4D&L2DL8E&D&C&L2D&L8DDL2EL8E&D&C" '翼をください
760 PLAY J$(14)+"L2D&L8DL8O4DL4CV10AAL8GL2D&L8DV9DL4CAAL8GL2GF" 'ください
770 MP=4: GOTO 260                                              '4度めの疑問
780 L1$=J$(10)+"V6L4O3GCL8DEL4FGCL8DEL4FGCAL8GFL4E" 'ドナドナと口ずさむ私
790 L2$=J$(10)+"V7O3L8BBBBO4L4DDCL2ER8":L3$=J$(10)+"O4L8DDDDL4GFL2ER4"
800 L4$=J$(10)+"O4L8EO3BO4CDL4CO3BL2AR4"          'ドナドナと歌いたくなる現実
810 PLAY L1$+"O3L8F&FL4GR4"+L1$+"O3L8D&DL4CR4"+L2$+L3$+L2$+L4$'常識の崩壊
820 MP=5: GOTO 260                                              '5人目の恋人
830 L1$=J$(15)+"V6L4O3AO4DL8DL4DFE&L8DL4EFDDF&AL2BR4L4BAL8FL4FD"'蛍走る!
840 L2$=J$(16)+"L4O3AO4DL8DL4DDC&L8O3BO4L4CDDDL2DDR4L4DDL8DL4DD"'蛍ルールルルー
850 L3$=J$(15)+"V6O4L4E&L8DL4EFDL8O3BL4B&AL2O4D"             'ほたるの光・・・
860 L4$=J$(16)+"O4L4C&L8O3BL4O4CO3A+BL8GL2GL2F"'蛍の光、僅かに残された希望
870 PLAY L1$+L3$,L2$+L4$ : GOSUB 920              '蛍 から イメージサウンドへ
880 IF PLAY(0)=0 THEN END ELSE 880'夢の消滅、現実からの逸脱、見えない自分
890 '*** 音が鳴ってなかったら、パッド入力に戻る ***
900 IF PLAY(0)=0 THEN 310 ELSE 900                                '静かなる孤独
910 '*** イメージサウンド ***
920 L1$=J$(17)+"V9R2%L15L1O5AG&L2GL1O6D&D"        'イメージサウンドと呼ばれる
930 L2$=J$(7)+"V8R2%R15L1O5AG&L2GL1O6D&D"          'イメージサウンドと呼べぬ
940 L3$=J$(9)+"V5R2%CL1O6AG&L2GL1O7D&D"       :PLAY L1$,L2$,L3$ : RETURN
950 '*** お負け ***
960 'CLS:PRINT "現在地";MP;"階  ""X座標";MX;"Y座標";MY;"あと";R:RETURN
970 'PRINT "距離";8-A:RETURN'迷う心、動く心臓、生きている自分、未来への希望
980 RETURN     '続く世界、驚愕の時代、漫画、アニメ、TV GAME、明日の自分。
990 '*** d a t a ***
1000 DATA 1,1 , 4,6 ,14,13 ,19,20, 1,1                '新しい自分への階段データ
1010 DATA 41,123,25,26,40,76,73,70,45,11       'FM音源音色DATA・V2.1
1020 DATA 17, 19,64,32,50,35,52                'FM音源音色DATA・V2.1
```

FM TOWNS

★考えてみれば，今は1FDDが当たりまえ。MSXもHDがすごく容易に扱えたら，環境だけは一人前なのに…。MSXの登場は早すぎたのかな?!(大阪府泉南市・ほしば裕昭21歳)……【Dr.D：考えてみれば，日本のパソコンの礎を作ったのはMSXかもしれんのう。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



点が画面を走り回るぞ

ドットダービー

TMO(42歳)

内　容

ドットによる競馬型ゲームです。1人から4人まで楽しめます。単勝式のみですが人気ドット？の表示があるので，のめり込むかも…。

遊びかた

操作はパッドで行ないます。遊ぶ人数に合わせてボタンを押してください。元金は10000からです。勝ちそうなドットをⒷボタンで選択してⒶボタンで決定します。かける額を十字ボタンの上下で選び，Ⓐボタンで出走です。1ゲーム3周で勝敗が決まります。

元金が0になると終了します。

プログラムについて

ドットは論理式で動かしています。単純な動きなら速くて便利です。人気予想は乱数で取り込んだ1周分の速さを順番に並べ直しています。互換モードで遅く感じる方は510行のWAIT 1をはずしてください。

《第1表》変数表

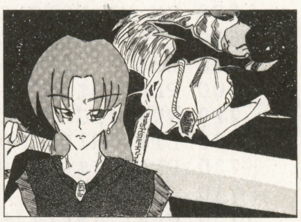
M&( )	もち金
K&( )	かけ金
X,Y	ドットの座標
R( )	何周したか，走るドット数，各コーナーの速さ
RR	倍率

CHECKER FLAG

編：競馬ですが馬がドットになってますね。

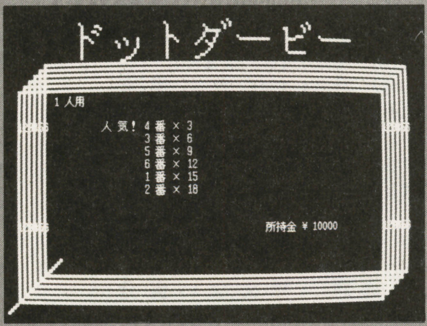
Dr.D：せめてドットに色ぐらいつけてほしかったぞ。自分の馬がどれかわかりにくいぞ。

編：スプライト機能を使えば簡単に馬の走る絵を入れられるので改造に挑戦してみてね。

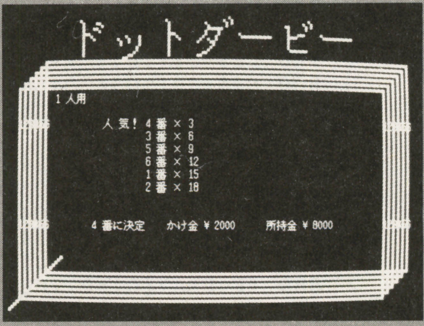


by ハマゴッチ

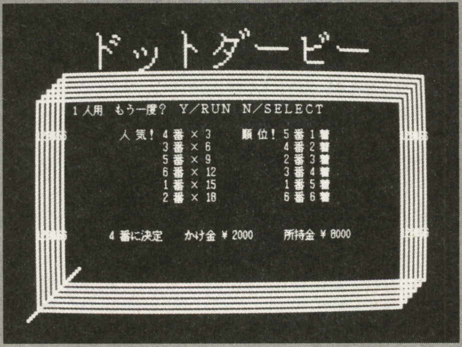
評…しぶい…しぶい世界だ…(影)



▲《写真1》どの馬にかけるか決めよう



▶《写真2》4番に決定！はたして勝利の行方は？



◀《写真3》残念。5番が1位で入ってきた

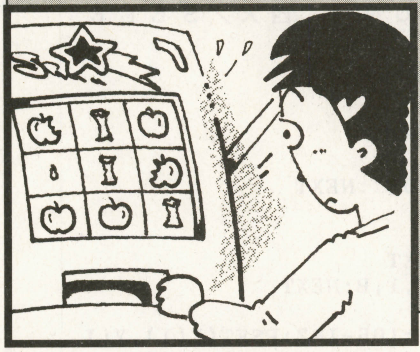
★パソコン雑誌が各社からたくさん出版されていて，月々約7冊は読んでいます(と言うより見てるだけー)。ハードの進化が早すぎて，とてもついていけない。もう28台目ですヨーー。何とも言いようのない情勢ですね。(三重県安芸郡・山下士朗45歳)……【編：スゴイ。】

『ドットダービー』のプログラム・リスト

```
10 '◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎  ドットダービー  by TMO  ◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎
20 '◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎  初期設定  ◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎
30 SCREEN@0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:CLS
40 LOCATE 7,11:PRINT "ひとり／A　　ふたり／B　　三人／ＲＵＮ　　四人／ＳＥＬＥＣＴ"
50 GG=PTRIG(1):GG=GG+(GG=4)+(GG=8)*4-1:IF GG<0 THEN 40
60 PLAY "@1O4C8E16.R8G4.G16G16G16G16"
70 CLS:SYMBOL(22,0),"ドットダービー",1,1,2
80 FOR I=0 TO 51 STEP 17:OUT&H440,27:OUT&H442,I:WAIT 30:NEXT
90 FOR I=0 TO 6:M&(I)=10000:NEXT:L&=1000
100 FOR I=1 TO 2:LOCATE 2,8*I:PRINT "123456";SPC(64);"123456":NEXT
110 LOCATE 8,6:PRINT GG+1;"人用"
120 DIM BB(100):K=0:LL=0
130 FOR I=0 TO GG:LOCATE 49,16+I:PRINT "所持金 ¥";M&(I):NEXT
140 FOR I=0 TO 10 STEP 2:LINE(4+I,26-I)-(144+I,106-I),PSET,1,B:NEXT
150 LINE(0,110)-(20,90),PSET,7
160 FOR I=0 TO 5:X(I)=4+I*2:Y(I)=106-I*2:X1(I)=4+I*2:Y1(I)=106-I*2:PSET(X(I),Y(I)),%6,XOR:NEXT
170 FOR H=0 TO 3:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 3:B=RND*3+1:B=(B+(B=3))*-(H<>3):R(H,I,J)=B:BB(K)=B:K=K+1:NEXT J,I,H
180 FOR I=0 TO 23 STEP 4:LL=LL+1:DD(LL)=BB(I)+BB(I+1)+BB(I+2)+BB(I+3):NEXT
190 LOCATE 18,8:PRINT "人気！":TT=1:RR=RND*4
200 FOR H=1 TO 6:FOR I=1 TO 6
210 IF PM(H)<DD(I) THEN PM(H)=DD(I):F(H)=I
220 NEXT:DD(F(H))=0:LOCATE 25,H+7:PRINT F(H);"番 ×";H*(2+RR):NEXT
230 FOR G=0 TO GG:BL(G)=0
240 PT=PTRIG(1)
250 IF PT=2 AND TT=0 THEN ON BB GOSUB 610,610,610,610,610,610:BL(G)=1+BL(G) MOD 6:ON BL(G) GOSUB 610,610,610,610,610,610:BB=BL(G):PLAY "@16O4D32"
260 TT=PT
270 ON -(PT<>1 OR BB=0) GOTO 240:GOSUB 610:BB=0:PLAY "E32"
280 LOCATE 15,16+G:PRINT F(BL(G));"番に決定";:K&(G)=0:LOCATE 30,16+G:PRINT "かけ金 ¥";K&(G)
290 PD=PAD(1)
300 IF PD=1 AND M&(G)>0 THEN K&(G)=K&(G)+L&:LOCATE 38,16+G:PRINT K&(G):M&(G)=M&(G)-L&:LOCATE 57,16+G:PRINT M&(G);SPC(3):WAIT 10
310 IF PD=5 AND K&(G)>0 THEN K&(G)=K&(G)-L&:LOCATE 38,16+G:PRINT K&(G);SPC(3):M&(G)=M&(G)+L&:LOCATE 57,16+G:PRINT M&(G):WAIT 10
320 IF M&(G)=0 AND K&(G)=0 THEN LOCATE 28,15:PRINT "スカンピンでは走れません":PLAY "@15O2B8B8O3A8O2B8":WAIT 400:END
330 IF K&(G)<L& OR PTRIG(1)=0 THEN 290
340 PLAY "G32"
350 NEXT
360 P=0:M1=0
370 WAIT 100:PLAY "V15@76CV10"
380 '◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎  メイン  ◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎
390 WHILE M1<6
400 PSET(X(P),Y(P)),%6,XOR
410 Y(P)=Y(P)+(X(P)=4+P*2)*R(V(P),P,0)
420 X(P)=X(P)-(Y(P)=26-P*2)*R(V(P),P,1)
430 Y(P)=Y(P)-(X(P)=144+P*2)*R(V(P),P,2)
440 X(P)=X(P)+(Y(P)=106-P*2)*R(V(P),P,3)
450 PSET(X(P),Y(P)),%6,XOR
460 GET@A(X1(P),Y1(P))-(X1(P),Y1(P)),D:DL(P)=D(0) AND &H7FFF:PL(P)=DL(P) AND 31
470 A(P)=A(P)-(PL(P)<15)
480 V(P)=V(P)-(PL(P)=9)
490 IF A(P)=3 THEN PLAY "@69D32E32":PSET(X(P),Y(P)),%3,XOR:LOCATE 41,8:PRINT "順位！":M1=M1+1:LOCATE 48,7+M1:PRINT P+1;"番";M1;"着"
500 IF M1=1 AND V(P)=3 THEN TP=P+1
510 WAIT 1
520 P=(P+1) MOD 6
530 WEND
540 '◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎  オワリ  ◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎◎
550 FOR G=0 TO GG
560 IF TP=F(BL(G)) THEN WAIT 50:PLAY "@15O4G16A16B#4":LOCATE 29,15:COLOR 6:PRINT "おめでとうございます":M&(G)=M&(G)+K&(G)*(BL(G)*(2+RR))
570 M&(G)=M&(G)+K&(G)-K&(G)
580 NEXT
590 COLOR 7:LOCATE 17,6:PRINT "もう一度？　Ｙ／ＲＵＮ　Ｎ／ＳＥＬＥＣＴ"
600 IF PTRIG(1)=4 THEN ERASE X,Y,X1,Y1,R,A,PL,DL,D,V,BB,DD,PM,F:CLS 1:GOTO 100 ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN END ELSE 600
610 LINE(52,32+BL(G)*5)-(73,36+BL(G)*5),XOR,7,B:RETURN
```


★OFにもっと，もっと編集長を出せ!!(神奈川県厚木市・高橋達也14歳)……【**編集長**：ご要望にお応えして登場。コラーッ！影君，ちゃんと仕事せんかーっ！壊したパソコンの始末書は書いたのかね？**影**：はらぁ。これだから編集長は出したくなかったんだ。】

MSX/2/2+/turboR用



スロットマシーン？ちょっと違うみたいだ

LANCELOT
（ランスロット）

土田　憲一（31歳）

遊びかた

三つのレーンに表示されるリンゴの数を，カーソル・キーで押すだけのゲーム。

一つは，[←]。二つは，[↓]。三つは，[→]。無いときは，[↑]。これを25回繰り返す。

プログラムについて

前作同様，順序よく組んであるので，わかりやすいでしょ？

《第1表》変数表

A$( )	キャラDATA
B$( )	画面DATA
C( )	各レーン
HI	ハイスコア
SC	スコア
C,I,J,K,T	LOOP用
N	キャラナンバー
S	STICK用
SR	リンゴの数
PS	CHECK用

グレードアップ

①場所によって押すキーを変えてみる。

②表示されたパターンごとに判定（普通）。

③単純に“アッチむいて，ホイ”に。

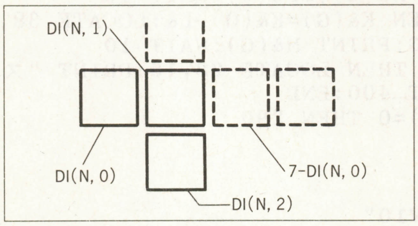
最後に

前々から，こういうパターンのゲームが，したかったのだ。色々な表情があってよいだろう。遊んでみてね，気晴らしに。

おまけ

前作“DICE TRILL”のサイコロ変換ルーチンについて，ちょっとだけ書いときます。サイコロの展開図を思い浮かべてください。裏面は，7を引いた数ですね。ならば，3か所わかると，後はいい。その3か所を配列DI(,)に割り当てます。

その配列の**第2パラメータ**を取り替える



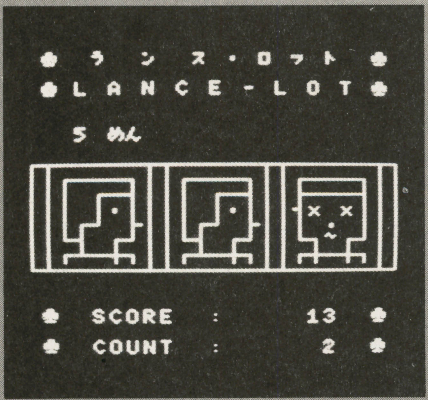
《第1図》

CHECKER FLAG

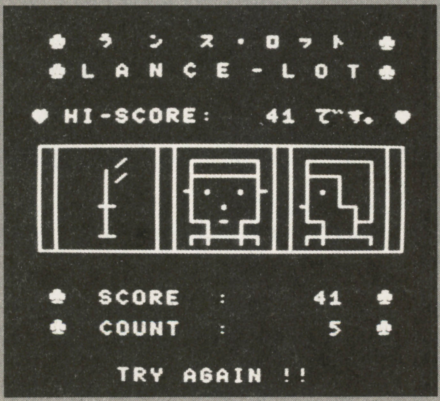
Dr.D：画面に表示されたリンゴの数に応じてキーを押すというゲームじゃ。

編：人の顔もいろいろあるし，リンゴでも食べかけだったり芯だったりと，絵を見ていると楽しいですね。

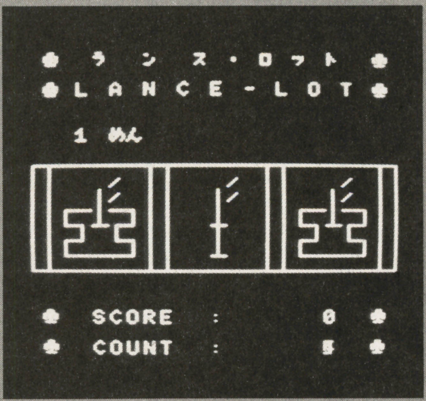
Dr.D：リストも短くてグーじゃ。



▲《写真1》画面全体を見てキーを押そう



▼《写真2》顔もいろいろな表情があって面白いね



▲《写真3》25回での得点を競う。君は何点までいけるかな

★特選投稿プログラム・コーナーにF-BASIC for Windows95の投稿がなくて勉強できなくて困ります。なんとかして，影さん！（島根県太田市・長田繁幸14歳）……【影：私になんとかしてって言われてもなぁ…仕方ない，私が見本となるプログラムを作ろうか。…ボンッ！】

『LANCELOT』のプログラム・リスト

```
100 ' ////////////////////////////////////////////////////////////////
110 CLEAR:DEFINT A-Z
120 KEY OFF:COLOR 15,1,1:SCREEN 1,0,0:WIDTH 32:CLS
130 DIM A$(16,5),B$(22),C(3):GOSUB 340::PLAY "TVOL":HI=0
140 R=RND(-TIME):SC=0
150 CLS:FOR J=1 TO 20:LOCATE 5,J:PRINT B$(J);:NEXT
160 ' /////  MAIN  //////////////////////////////////////////////////
170 PLAY "S0M1000L32O5CDEFGABAGFEDC"
180 IF PLAY(0) THEN 180
190 FOR K=1 TO 25:LOCATE 7,6:PRINT USING "## めん";K;
200   FOR J=0 TO 2:N=RND(1)*13¥1:C(J)=N
210     FOR I=0 TO 5:LOCATE 7+J*7,9+I:PRINT A$(N,I);:NEXT I,J
220       FOR C=10 TO 1 STEP -1:LOCATE 22,20:PRINT USING "##";C;
230         S=STICK(0):IF S=0 THEN FOR T=0 TO 100:NEXT T:NEXT C ELSE 260
240           GOTO 300
250 ' /////  CHECK  /////
260   SR=0:FOR I=0 TO 2:SR=SR-(C(I)>=8):NEXT
270   PS=-((SR=0 AND S=1)+(SR=1 AND S=7)+(SR=2 AND S=5)+(SR=3 AND S=3))*C
280     IF PS>0 THEN PLAY "S0M1000L32O1B" ELSE 300
290   SC=SC+PS:LOCATE 19,18:PRINT USING "#####";SC;
300 NEXT K
310 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 5,6:PRINT USING "♥ HI-SCORE:##### です。 ♥";HI;
320 GOTO 640
330 ' /////  CHARA INIT  ////////////////////////////////////////////
340 RESTORE 390:FOR J=0 TO  5:FOR I=0 TO  7:READ A$(I,J):NEXT I,J
350 RESTORE 450:FOR J=0 TO  5:FOR I=8 TO 12:READ A$(I,J):NEXT I,J
360 RESTORE 520:FOR I=1 TO 22:READ B$(I):NEXT I
370 RETURN
380 ' /////  CHARA DATA  ////////////////////////////////////////////
390 DATA"    ","┌───┐","┌───┐","┌───┐","┌───┐","┌───┐","┌───┐","┌───┐"
400 DATA"    ","├─┐ │","├───┤","│ ┌─┤","├───┤","├─┐ │","├───┤","│ ┌─┤"
410 DATA"    ","│・│ │","┤・ ・├","│ │・│","┤X X│","│♥│ │","┤。 。│","│ │♥│"
420 DATA"    ","┤ └┐│","│ ・ │","│┌┘ ├","│ ・ │","┤ └┐│","│ ・ │","│┌┘ ├"
430 DATA"    ","└┐ ├┘","└┐─┌┘","└┤ ┌┘","└┐~┌┘","└┐ ├┘","└┐□┌┘","└┤ ┌┘"
440 DATA"    ","┌┼─┴┐","┌┼─┼┐","┌┴─┼┐","┌┼─┼┐","┌┼─┴┐","┌┼─┼┐","┌┴─┼┐"
450 DATA"  / ","  / ","  / ","  / ","  / "
460 DATA" │/ "," │/ "," │/ "," │/ "," │/ "
470 DATA"┌─┼─┐","┌─┼─┐","┌─┼─┐","┌─┼─┐"," │  "
480 DATA"└┐┴┌┘","└┐┴ │","│ ┴ │","│ ┴┌┘"," ┼  "
490 DATA"┌┘ └┐","┌┘  │","│   │","│  └┐"," │  "
500 DATA"└───┘","└───┘","└───┘","└───┘"," ┴  "
510 ' /////  FIELD DATA  ////////////////////////////////////////////
520 DATA" ♣  ラ ン  ス・ロ ッ ト  ♣",""
530 DATA" ♣ L A N C E - L O T ♣","","","",""
540 DATA"┌┬────┬┬────┬┬────┬┐"
550 DATA"││    ││    ││    ││","││    ││    ││    ││"
560 DATA"││    ││    ││    ││","││    ││    ││    ││"
570 DATA"││    ││    ││    ││","││    ││    ││    ││"
580 DATA"└┴────┴┴────┴┴────┴┘","",""
590 DATA" ♣  SCORE  :     0  ♣",""
600 DATA" ♣  COUNT  :     0  ♣"
610 DATA"THANK YOU PLAYING THIS GAME !"
620 DATA"        TRY AGAIN !! "
630 ' /////  ENDING  ////////////////////////////////////////////////
640 PLAY "S0M1000L32O1CDEFGABAGFEDC"
650 A$=B$(21):FOR I=0 TO LEN(A$)-1:LOCATE 2+I,23:PRINT MID$(A$,I+1,1);
660          FOR T=0 TO 200:NEXT T:NEXT I:FOR T=0 TO 500:NEXT T
670          LOCATE 2,23:PRINT SPC(LEN(A$));:LOCATE 2,23:PRINT B$(22);
680 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 140 ELSE 680
690 ' ///  { LANCELOT ランスロット } ヘイセイ 9年 2月 1日 (土) By K.Tsuchida  For MSX  ///
```

と回転します。3はダミー。

ここでの7は，パターン数＋1です。

各面のパターンを，PKGや数字124などを，割り当てたりすると，おもしろそう。各面を選択しながら，移動し，出た面ごとに色々な行動をさせると，どうだ？混在可。

最後の最後，ベーマガ1985年の12月号を見てください。一つ前のバージョンが，あります。ではまた，いつか。

★参考にしたもの

・マイコンBASICマガジン各号。

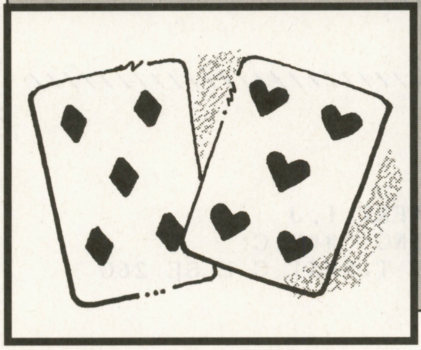
★秋葉原のゼットやマックスロードなどで，ついにMSXの復活の時がきました。BMでも，とことんよろしくお願いします！　ついに復活MSX!!　がんばれMSX!!（埼玉県羽生市・MSX信者26歳）……【影：おぉ！すばらしいニュースだ！よし，とことんよろしくされよう！】

MSX/2/2+/turboR用

スロットマシンみたいだけど違います

PAIR PAIR（ペア ペア）

渡辺　英己(23歳)



●内　容●

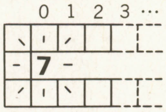
表示されるキャラクター（以下，カード）を同じ絵柄で二つ並べる（ペアにする）ゲームです。

プログラムはオールBASICですので，そのまま入力してください。

●遊びかた●

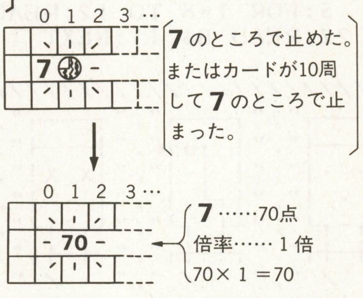
ゲーム・スタートすると倍率0のところ(**第1図**）でカード（**第2図**）が1枚，**第3図**のようなローテーションで表示されますので目的のカードのところで止めてください。

例では**7**（セブン）で止めた(止まった)とする。



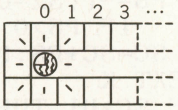
するとつぎの倍率が一つ上がったところでカードが表示されますので，目的のカードのところで止めてください。ここでつぎの二つの場合が考えられます。

〔1〕



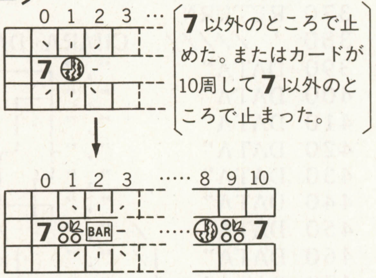
ペアになったカードは消えて〔カードの基本点×倍率〕点が加算されます。

↓

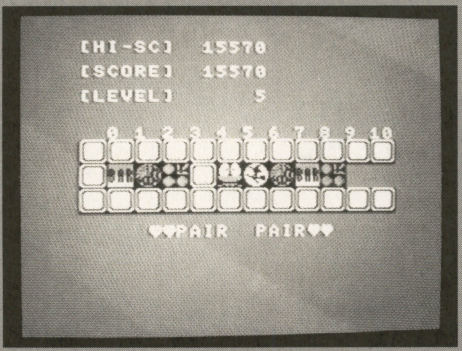


その後，倍率が一つ下がったところからまたカードが表示されます。

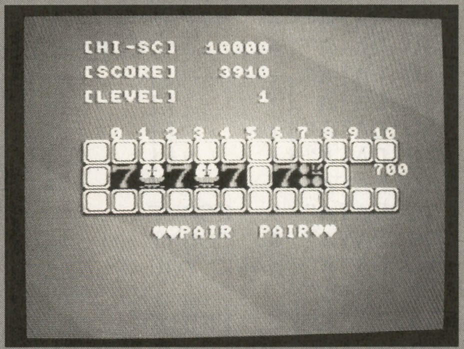
〔2〕



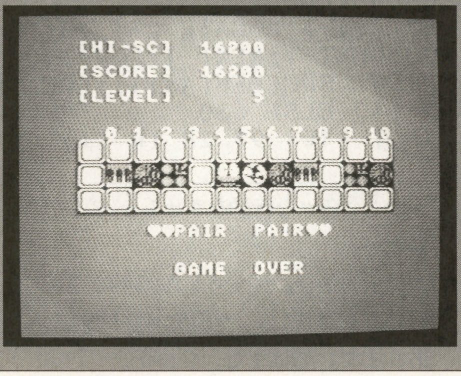
倍率が一つ上がったところからまたカードが表示されます。



▲《写真1》最初は回転が遅いからなるべく右のほうで点数を稼ごう



▶《写真2》「7」が一番得点が高いよ



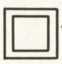
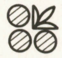
◀《写真3》一番右まで詰まってしまうとゲーム・オーバー

★僕の名前，「雄」が「裕」になってました。プレゼントもらえたのはうれしいですが，名前の漢字を間違えるのはやめてください‼…

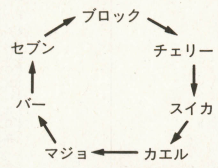
【影：スマンね裕君，これからはちゃんと書くようにしますからね。（宮城県仙台市・**千葉雄太**）**編集長**：反省の色なしか。】

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
LV	レベル
CH$( )	作成キャラクタ記憶用
CD$( )	キャラクタ記憶と表示用
CD( )	カード判定用
CD	カードの番号
CK	カードの回転数判定
CX	キャラクタ表示(X軸)
CY	キャラクタ表示(Y軸)
PO( )	カードの得点用
BT	得点の倍率
PR	ペアにした回数
SP	カード1枚の表示時間
S	トリガー用
その他変数	雑用

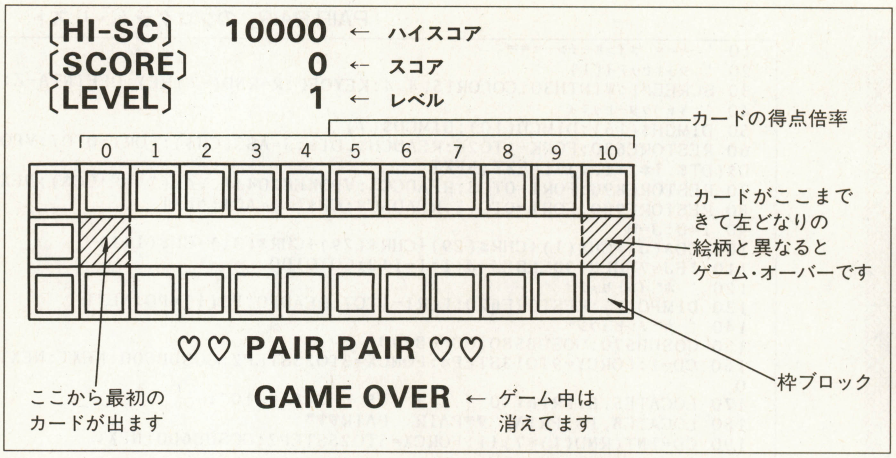
絵 柄	名 前	基本得点
	ブロック	10
	チェリー	20
	スイカ	30
	カエル	40
	月夜の魔女（マジョ）	50
BAR	バー	60
7	セブン	70

《第2図》カードの絵柄・名前・基準得点

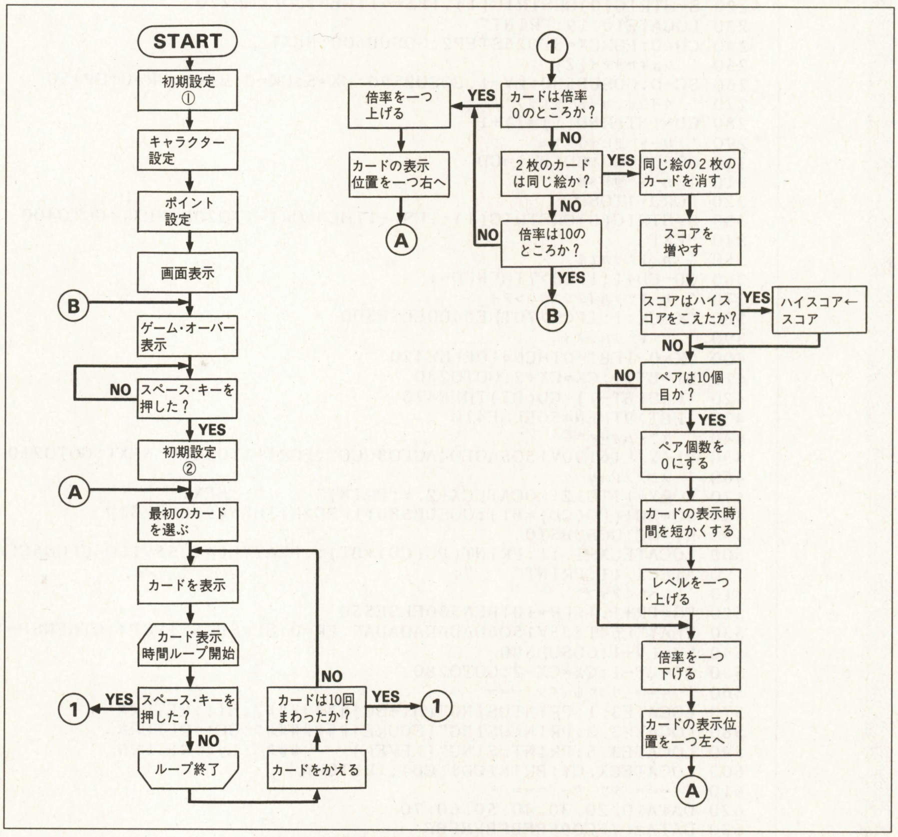


説明：最初にスイカが出たら次はカエルが出てくる。スイカまで戻ってきて一周終了となります。

《第3図》カードのまわりかた



《第1図》『PAIR PAIR』のゲーム画面



《第4図》『PAIR PAIR』のフローチャート

倍率10のところまで行って，そこでペアにできなかったらゲーム・オーバーです。

ペアを10個作ると，レベルが一つ上がって，カード1枚の表示時間が短くなっていきます。始めの表示時間が長いうちに倍率の高いところで得点を稼ぎましょう。表示時間が短くなったら，倍率が低いところで，見やすいカードで確実にペアを作るのが，高得点&ゲームを長く続けるヒケツだと思います。

●操作方法●

スペース・キー，またはジョイスティックのⒶボタンでゲーム・スタート（再ゲーム）とカードを止めるのに使います。

●改造のアドバイス●

530行でカード1枚の表示時間(変数SP)を最低10と設定していますが，これでも今どのカードが出ているのかハッキリわかる人は，SP値を10より下げるとよいと思います。

小さくすると1枚の表示時間が短くなる訳です。反対に大きくすると表示時間は長くなりますが，大きくし過ぎるといつまでも次のカードに変わらないなどとなってしまいますので注意（ちなみに10は僕のギリギリ反応できる最低表示時間なのです)。

★　★

CHECKER FLAG

編：同じマークを連続二つ出せば消えるんですね。

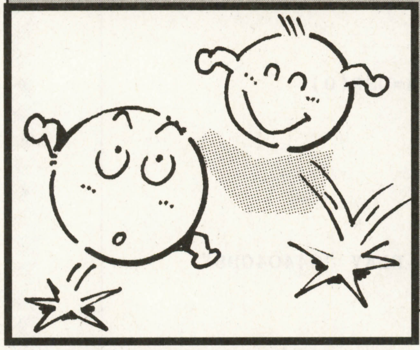
Dr.D：三つ連続したときに消えるようにするとか，右側に行くほど回転速度が上がったりするとか，考えるとまだまだ色々な工夫ができそうじゃな。

★やっぱり，パソコン雑誌の中では，ベーマガが一番楽しいし，カラーが多くて読みやすい！（東京都荒川区・左則益15歳）……【影：そんなにおだてたって，何も出ないぞ。つぐ美：またそんなこと言って～。ホントはうれしいんですよ。】

```
10 ' === メインルーチン ===
20 ' ショキセッテイ(1)
30 SCREEN1:WIDTH30:COLOR15,4,4:KEYOFF:R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:HI=10000:SC=0:LV=1
40 ' キャラクターセッテイ
50 DIMCH$(15):DIMCD(10):DIMCD$(7)
60 RESTORE630:FORK=1TO26:READCH$,DT$:J=ASC(CH$):FORI=0TO7:VPOKEJ*8+I,VAL("&H"+MI
D$(DT$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
70 RESTORE890:FORI=0TO3:READCC$:VPOKE8204+I,VAL("&H"+CC$):NEXT
80 RESTORE900:FORI=0TO15:READAC$:CH$(I)=AC$:NEXT
90 I=0:J=0
100 CD$(J)=CH$(I)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+CH$(I+1)
110 IFJ=7THEN130ELSEJ=J+1:I=I+2:GOTO100
120 ' ポイントセッテイ
130 DIMPO(7):RESTORE620:FORI=1TO7:READPO:PO(I)=PO:NEXT
140 ' ガメンヒョウジ
150 GOSUB570:GOSUB580:GOSUB590
160 CD=1:FORCY=9TO13STEP4:FORCX=3TO25STEP2:GOSUB600:NEXT:NEXT:CX=3:CY=11:GOSUB60
0
170 LOCATE5,8:PRINT"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10";
180 LOCATE8,16:PRINT"♥♥PAIR  PAIR♥♥";
190 CD=INT(RND(1)*7)+1:FORCX=5TO25STEP2:GOSUB600:NEXT
200 ' ゲームオーバーヒョウジ
210 LOCATE10,19:PRINT"GAME  OVER";
220 S=STRIG(0)ORSTRIG(1):IFS=-1THEN230ELSE220
230 LOCATE10,19:PRINT"          ";
240 CD=0:FORCX=5TO25STEP2:GOSUB600:NEXT
250 ' ショキセッテイ(2)
260 SC=0:GOSUB580:LV=1.GOSUB590:CX=5:CK=0:BT=0:PR=0:SP=50
270 ' サイショノカードヲエラブ
280 CD=INT(RND(1)*7)+1
290 ' カードヲヒョウジ
300 GOSUB600:CD(BT)=CD
310 ' カードヲトメル
320 FORJ=1TOSP
330 S=STRIG(0)ORSTRIG(1):IFS=-1THENFORI=1TO200:NEXT:GOTO400
340 NEXT
350 ' カードヲカエル
360 CD=CD+1:IFCD>7THENCD=1
370 ' カードノカイテンスウハンテイ
380 CK=CK+1:IFCK>70THEN400ELSE300
390 ' カードノハンテイ
400 CK=0:IFBT=0THEN410ELSE420
410 BT=BT+1:CX=CX+2:GOTO280
420 IFCD(BT-1)=CD(BT)THEN470
430 IFBT>9THEN450ELSE410
440 ' ゲームオーバー
450 PLAY"L16T90V15O5AGEO4AGEO3CCC":FORI=1TO5000:NEXT:GOTO210
460 ' スコアノショリ
470 FORY=11TO12:LOCATECX-2,Y:PRINT"     ";:NEXT
480 SC=SC+(PO(CD)*BT):GOSUB580:IFSC>HITHEN490ELSE500
490 HI=SC:GOSUB570
500 LOCATECX-1,11:PRINT(PO(CD)*BT);:PLAY"L64T255V15O4CEGO5CEA":FORI=1TO1000:NEXT
:LOCATECX,11:PRINT"   ";
510 ' レベルアップ
520 PR=PR+1:IFPR=10THEN530ELSE550
530 PLAY"L64T255V15O6DADADADADA":PR=0:SP=SP-5:IFSP<10THENSP=10
540 LV=LV+1:GOSUB590
550 BT=BT-1:CX=CX-2:GOTO280
560 ' === サブルーチン ===
570 LOCATE3,1:PRINTUSING"(HI-SC)#######";HI;:RETURN
580 LOCATE3,3:PRINTUSING"(SCORE)#######";SC;:RETURN
590 LOCATE3,5:PRINTUSING"(LEVEL)    ###";LV;:RETURN
600 LOCATECX,CY:PRINTCD$(CD);:RETURN
610 ' === データー ===
620 DATA10,20,30,40,50,60,70
630 DATAz,7FC09FBFBFBFBFBF
640 DATA{,FC06F2FAFAFAFAFA
650 DATA¦,BFBFBFBF9FC07F00
660 DATA},FAFAFAFAF206FC00
670 DATAe,387CFEFEFE7C3800
680 DATAh,86CEDCD8A0DCFE00
690 DATAf,071D377D57FFAFFF
700 DATAi,C0B0D8D4D4BAB6B6
710 DATAj,DAB656563A1A0700
720 DATAk,B6DAD4D4B8B0C000
730 DATAx,1C3E3E7A7A7E7E3C
740 DATAy,70F8F8BCBCFCFC78
750 DATAl,FFFF7F1F001FE600
760 DATAm,FEFEFCF000F0CE00
770 DATAp,071F26787CFCFE9C
780 DATAq,C030787C3C1EFEFE
790 DATAr,E2F87D7E3F1F0700
800 DATAs,C606E4FC78F0C000
810 DATAn,FFFFFF9EADADAD9C
820 DATAo,FEFEFEE66A6A6A66
830 DATAt,ADADAD9DFFFFFF00
840 DATAu,6A6A6A6AFEFEFE00
850 DATAa,E0FFFFE0E0000000
860 DATAb,3EFEFE1C3870E0E0
870 DATAc,0101030307070700
880 DATAd,C0C08080C0C0C000
890 DATA81,21,B1,F1
900 DATA"  ","  ","z{","¦}","eh","ee","fi","jk","xy","lm","pq","rs","no","tu","a
b","cd"
```


★最近パブルゲームにハマってやめられない。まるでベーマガみたいだ。(福岡県遠賀郡・**増尾源哉16歳**)……【**影**：パブルゲームって何だ？**編**：パズルボブルのことじゃないですか？**影**：ベーマガみたいってのは？**つぐ美**：一度ハマったらやめられない…。】

PC-8801mkII SR以降(N88-BASIC V2モード)用



上へ参りま〜す! 下へ参りま〜す!

ウムラオト

UMLAUT

ゲル・ピン(20歳)

内容

上下に跳ねるボールを操って同色のボールに当ててください。

《第1表》主な変数

MX,MY	自分の座標
X,Y	移動方向
CX,CY	パターン消去座標
BL(I,II)	ボールの情報 0:ブロック 1〜7:ボールの色
BX(I)	上下のブロックのX座標
C	現在のボールの色
TM,T	タイム用
LV	レベル
BL,NR	BALLSのカウントとノルマ
SP	スピード(ウエイト調節)
SC,HG	スコア,ハイスコア

☆マシン語アドレス　0B900H〜0B9CFH

遊びかた

ボールは,つねに上下運動していて,テンキーの4 6で左右に動かせます。同色のボールに当てると得点になり,BALLSの数が減ります。BALLSが0になるとレベルが上がり,スピードが速くなります。ボールが別の色のボールと当たった場合,そのボールと入れかわります。ブロックに突っ込んだり,TIMEが0になるとゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D:今回のようにキャラクターが速く動くゲームでは,PUT@命令の表示速度が遅いのでマシン語が欠かせないのう。

編:マシン語の部分は短いのにちゃんとチェックサムを付けているのが親切ですね。

入力方法

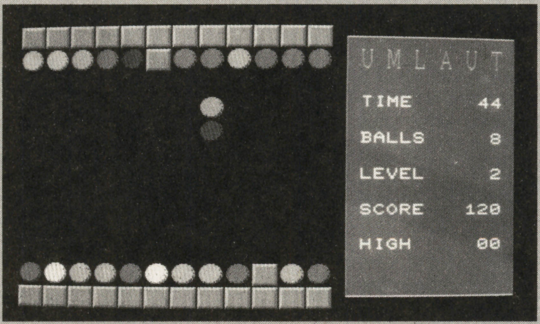
ボールの表示にマシン語を使用しています。一応,チェックサムはつけましたが,RUNする前に必ずSAVEしてください。

プログラム

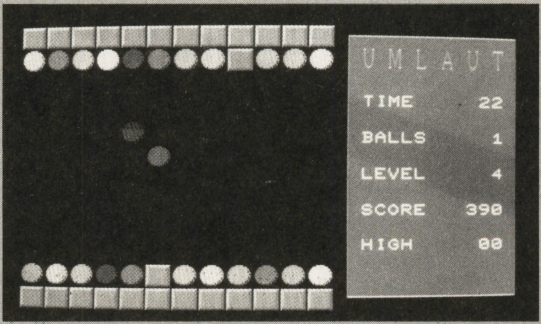
4MHzの方は370行と620行のSP=300−LV＊20の300を200程度にしてみてください。

最後に

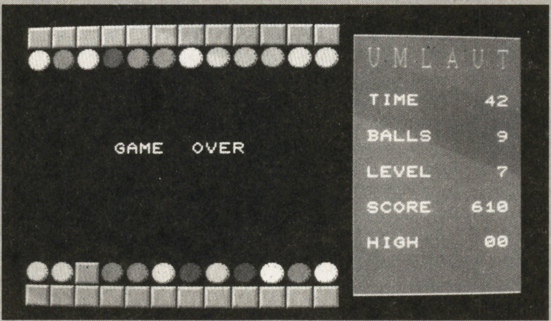
単純なゲームですが,あなたのディスクの片すみにでも置いてやってください。



▲《写真1》同じ色にぶっつけると消えるのだ



▶《写真2》ゲームが進むにつれてスピード・アップ!



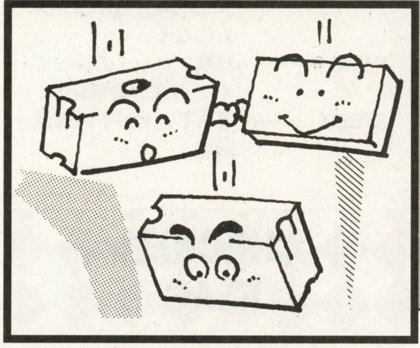
◀《写真3》うっかりブロックにぶつかるとゲーム・オーバーです

★3月号のおたのしみプレゼント(277ページ),No.10「タケコプター」って「竹とんぼ」のまちがいじゃないの?某ネコ型ロボットじゃあるまいし…。(大阪市生野区・星元けんじゃ15才)……【影:一見竹とんぼだけど,頭につけるとこれがまたよく飛んで…。】

```
100 '◇◇◇◇◇  UMLAUT  by T.I                    ◇◇◇◇◇
110 '--------------------------------------------------
120 GOTO 430
130 '------------------------------------------------- MAIN LOOP
140 CX=MX:CY=MY:X=(INP(0)=239)-(INP(0)=191)
150 IF MX+X<0 OR MX+X>11 THEN X=0:MX=-(MX=0)*11
160 IF MY=1 OR MY=10 THEN Y=-Y:L=-(MY=10):S=BL(L,MX):GOTO 210
170 MX=MX+X:MY=MY+Y:LOCATE MX*2,MY*2:A=USR(C):LOCATE CX*2,CY*2:A=USR(0)
180 T=T-1:IF T=0 THEN T=10:TM=TM-1:GOSUB *WTM:IF TM=0 THEN 320
190 FOR S=1 TO SP:NEXT:GOTO 140
200 '------------------------------------------------- PON
210 IF S=C THEN 250 ELSE IF S=0 THEN 300
220 CMD PLAY "@5202G8":SWAP C,S:BL(L,MX)=S:MX=MX+X:MY=MY+Y
230 LOCATE MX*2,MY*2:A=USR(C):GOTO 190
240 '------------------------------------------------- ATARI
250 SC=SC+1:BL=BL-1:GOSUB *WSB:IF BL=0 THEN GOSUB *LUP ELSE CMD PLAY "@4404GD8"
260 LOCATE (MX+X)*2,(MY+Y)*2:A=USR(C):PUT@(MX*32,MY*16),KB,PSET
270 S=RND*6+1:LOCATE BX(L)*2,MY*2:A=USR(S)
280 BL(L,BX(L))=S:BL(L,MX)=0:BX(L)=MX:MX=MX+X:MY=MY+Y:GOTO 190
290 '------------------------------------------------- CRASH
300 FOR CX=1 TO 4:PUT@(MX*32,MY*16),KB,PSET:CMD PLAY "@4503C8R"
310 FOR CY=1 TO 300:NEXT:LOCATE MX*2,MY*2:A=USR(C):FOR CY=1 TO 300:NEXT CY,CX
320 LOCATE 7,10:PRINT "GAME  OVER":CMD PLAY "R2L8@2305CRCCDEFRFFEDCRCCCCC2L16"
330 IF INP(9)<>191 THEN 330 ELSE CLS 3:GOTO 520
340 '------------------------------------------------- LEVEL UP
350 *LUP:CMD PLAY "@2304GABAB>C4<"
360 TM=50:LV=LV+1:IF LV>9 THEN LV=1:NR=NR+5
370 BL=NR:GOSUB *WSB:SP=300-LV*20:RETURN
380 '------------------------------------------------- WRITE STATES
390 *WSB:LOCATE 26, 9:PRINT USING "BALLS    ##";BL
400      LOCATE 26,12:PRINT USING "LEVEL    ##";LV
410      LOCATE 26,15:PRINT USING "SCORE ####0";SC
420 *WTM:LOCATE 26, 6:PRINT USING "TIME    ###";TM:RETURN
430 '------------------------------------------------- INIT
440 NEW CMD:CLEAR,&HB8FF:CLS 3:WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
450 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):KEY 2,"WIDTH 80"+CHR$(13)
460 DEF USR=&HB900:DIM BL(1,11),KB(99),BX(1) :CMD PLAY "V15L1304T177"
470 FOR Y=0 TO 12:C=0:FOR X=0 TO 15:READ A$:S=VAL("&H"+A$)
480 POKE &HB900+Y*16+X,S:C=C+S:NEXT:READ A$
490 IF RIGHT$(HEX$(C),2)<>A$ THEN PRINT "DATA ERROR IN";660+Y*10:END
500 NEXT:FOR X=0 TO 99:READ A$:KB(X)=VAL("&H"+A$):NEXT
510 '------------------------------------------------- TITLE
520 FOR X=0 TO 11:PUT@(X*32,0),KB,PSET:PUT@(X*32,176),KB,PSET:NEXT
530 LINE(400,8)-(607,183),1,BF:LINE(400,8)-(607,183),7,B:RESTORE 890
540 FOR X=0 TO 5:READ A$:PUT@((26+X*2)*16,16),KANJI(VAL("&H"+A$)),OR:NEXT
550 LOCATE 7,10:PRINT "◇ UMLAUT ◇":LOCATE 7,11:PRINT "PUSH SPACE"
560 IF INP(9)<>191 THEN 560 ELSE CLS
570 '------------------------------------------------- START
580 FOR X=0 TO 11:S=RND*6+1:LOCATE X*2,2:A=USR(S):BL(0,X)=S
590 S=RND*6+1:LOCATE X*2,20:A=USR(S):BL(1,X)=S:NEXT:IF SC>HG THEN HG=SC
600 FOR X=0 TO 1:BX(X)=RND*11:PUT@(BX(X)*32,(X*9+1)*16),KB,PSET
610 BL(X,BX(X))=0:NEXT:MX=0:MY=2:Y=1:C=RND*6+1:LOCATE MX*2,MY*2:A=USR(C)
620 T=10:TM=50:BL=10:NR=10:LV=1:SC=0:GOSUB *WSB:SP=300-LV*20
630 LOCATE 26,18:PRINT USING "HIGH  ####0";HG
640 CMD BGM 0:CMD PLAY "@2104L8CEGEGBGB>C1<L16":CMD BGM 1:GOTO 140
650 '------------------------------------------------- MACHIN DATA
660 DATA F3,7E,21,86,EF,46,23,4E,05,0D,26,00,68,29,29,29, D9
670 DATA 29,29,29,29,09,09,01,00,C0,09,22,81,B9,D3,5C,CB, D6
680 DATA 47,20,05,CD,6D,B9,18,03,CD,4B,B9,D3,5D,CB,4F,20, B5
690 DATA 05,CD,6D,B9,18,03,CD,4B,B9,D3,5E,CB,57,20,05,CD, 29
700 DATA 6D,B9,18,03,CD,4B,B9,D3,5F,FB,C9,ED,73,6A,B9,31, BC
710 DATA 4C,00,21,90,B9,ED,5B,81,B9,01,FF,10,ED,A0,ED,A0, 62
720 DATA ED,A0,ED,A0,EB,39,EB,10,F3,31,00,00,C9,2A,81,B9, 8A
730 DATA 11,4D,00,01,00,10,71,23,71,23,71,23,71,19,10,F6, BB
740 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, C9
750 DATA 00,00,00,00,00,1F,F8,00,01,FF,FF,80,07,FF,FF,E0, 7B
760 DATA 0F,FF,FF,F0,1F,FF,FF,D8,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,F4, 5C
770 DATA 3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,EC,1F,FF,FF,E8,0F,FF,FF,B0, 24
780 DATA 07,FF,FE,A0,01,BF,F6,80,00,2A,A8,00,00,00,00,00, AC
790 '------------------------------------------------- BLOCK DATA
800 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FF7F,FEFF,AA6A,AAAA,FF7F
810 DATA FEFF,FF7F,FEFF,0040,0000,FF7F,F8FF,FF7F,FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA
820 DATA FF7F,FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F
830 DATA FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF
840 DATA 0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040
850 DATA 0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040,0000
860 DATA AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040,0000,AA7A,A0AA,FF7F,FEFF,0040,0000,0060
870 DATA 0000,AA6A,AAAA,0040,0000,0040,0000,0000,0000
880 '------------------------------------------------- UMLAUT DATA
890 DATA 2355,234D,234C,2341,2355,2354
```


★影さん，高校合格したから一緒に飲みに行きませんか？　もちろん割りかんで…サ!!（北海道札幌市・**寺山直樹15歳**）……【**影**：む，高校生が飲みにいくとな？**編**：別に『お酒』って言ってないですよ。**影**：イヤだ。私はお酒がいい。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



連鎖の組み合わせがいっぱいの落ちもの

SEQUENCE
（シークエンス）

紺野　繁昭(16歳)

内　容

落ちものです。

タイトル画面で，テンキーの[2][8][4][6]で設定して，スペース・キーで始まり始まり。[ESC]キーでおひらき。[ROLL UP]／[ROLL DOWN]，[↑][↓]キーでウエイト調整（設定は**第1表**参照)。操作方法は画面に表示されるので省略。画面表示は**第1図**参照。

消し方は**第2図**参照のこと。

やっているうちにスピードや邪魔ブロックの出る確率が上がっていきますが，ある一定以上になると最低ラインに戻ります。消したブロックの数で判定していますので，やばくなったらとにかくたくさん消してください。ただし，スペース・キーを押したときに（つまりタイトル画面からゲーム画面へ移るとき)，[SHIFT]キーが押されていると，循環しなくなります。

一応ブロックは2個を標準と考えています。一度バグで3個になったのですが，おもしろそうだったので，1・3・4個でもプレイできるようにしました。なお，1個の場合，SEQUENCEは揃いません（他の場合でもかなり難しい)。

ハイスコアはブロックモードごとにディスクに記録されます。

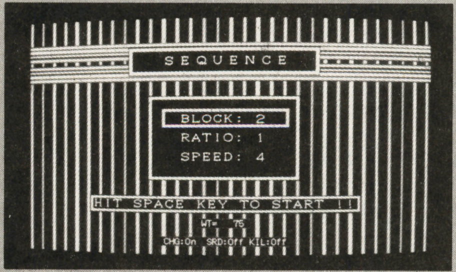
・邪魔ブロックの消しかた

1.はさんで消す。

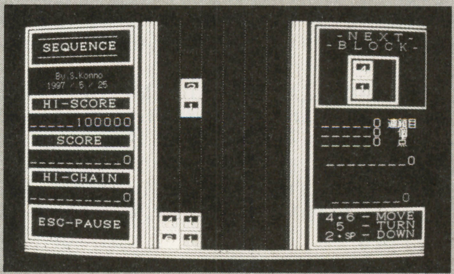
2.スペース・キーを押したときに[CAPS]

《第1表》変数表

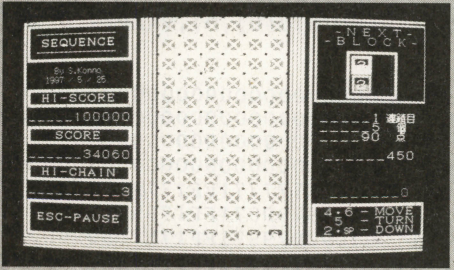
X,Y	ブロックの座標
SRD,KIL,CHG	周りが消えるか；連鎖時に消えるか；スピードと割合が循環するか
SPD!,DSPD!,RAT!,DRAT!	スピード，最低値；割合，最低値
WT	ウェイト
KT	一度キーを判定した後の，キー判定をしない時間（移動，回転した後にかかる）
APRY	ブロックの現れるY座標
W( )	フィールド
DW( ),DDW( ),X( ),Y( ), EX( ),EY( ),KX( ),KY( )	フラグ，連鎖時の座標記録用
BL( ),B( )	現在ブロック，次のブロック
SC#,HSC#( )	スコア，ハイスコア
RS,HRS	連鎖，ハイ連鎖数
BL,SUM	消したブロック数（ストック，直前）
SCR#	ポイント
BONUS#	ボーナス
LV	レベル



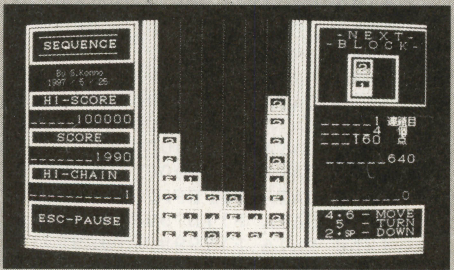
◀《写真1》ちょっとハデなタイトル画面だね



◀《写真2》同じ数字を三つつなげたりすると消える

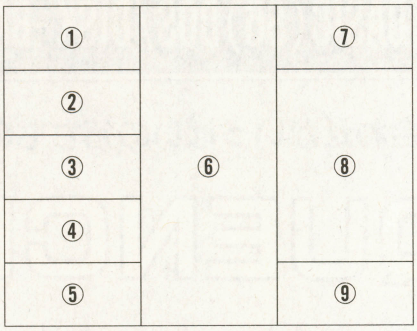


▶《写真3》上まで積み上がるとダメなのはお約束



▶《写真4》3連鎖直前の状態なんだけどわかる?

★BMのような雑誌は，この世の中に絶対必要だといえる。高価なPCを使い捨てにしないためにも，古い機種のプログラムをどんどん載せてほしい!!(愛知県名古屋市・片山剛χ歳)……【影：おぉーっ！君こそ読者の鏡！どう？今度一杯…。編：何言ってるんですか。】



①タイトル　②ハイスコア（ブロックモード別）
③スコア　④ハイ連鎖（？）
⑤エスケープ・キーの紹介　⑥ゲーム画面
⑦次のブロック　⑧＊　⑨操作方法

＊⑧点数関係の表示
点数は，（何連鎖目か）2×（消したブロック数）×（ポイント）※
2列以上一度に消すと，ボーナス。
“SEQUENCE”でスペシャル・ボーナス。

※ポイントは，邪魔ブロックが0点，他は（ブロックの数字）×10点。

《第1図》画面表示

《第2表》画面設定

BLOCK	………一度に降ってくるブロック数。5にすると，数がランダムになる。
RATIO	…………邪魔ブロックの降ってくる確率の最低限度。
SPEED	………落ちるスピードの最低限度。

CHECKER FLAG

編：ブロックが消えるパターンが多いのでいろいろ組み合わせることによっておもしろい連鎖が組めますね。
Dr.D：落ちもの好きがはまる要素をきっちり押さえておるのぉ。

キーがロックされていると，そろった数字ブロックの周りが消えるようになる。
3.スペース・キーを押したときに［カナ］キーがロックされていると，連鎖を組んだとき，連鎖数の2乗個が消える。

オリジナルは，［カナ］キーON，［CAPS］キーOFFです。でも，2番のルールのほうがおもしろいので，2番も付けました。俺はこのゲームを極めるぜ！と思ったら，オリジナルで勝負しましょう。

プログラムについて

とてつもなく長いです。ほんとにすみません。はじめは200行ちょいだったんですけど，いろいろ付け足しているうちに300行を超えてしまいました。自己満足のなせる業でしょうか。

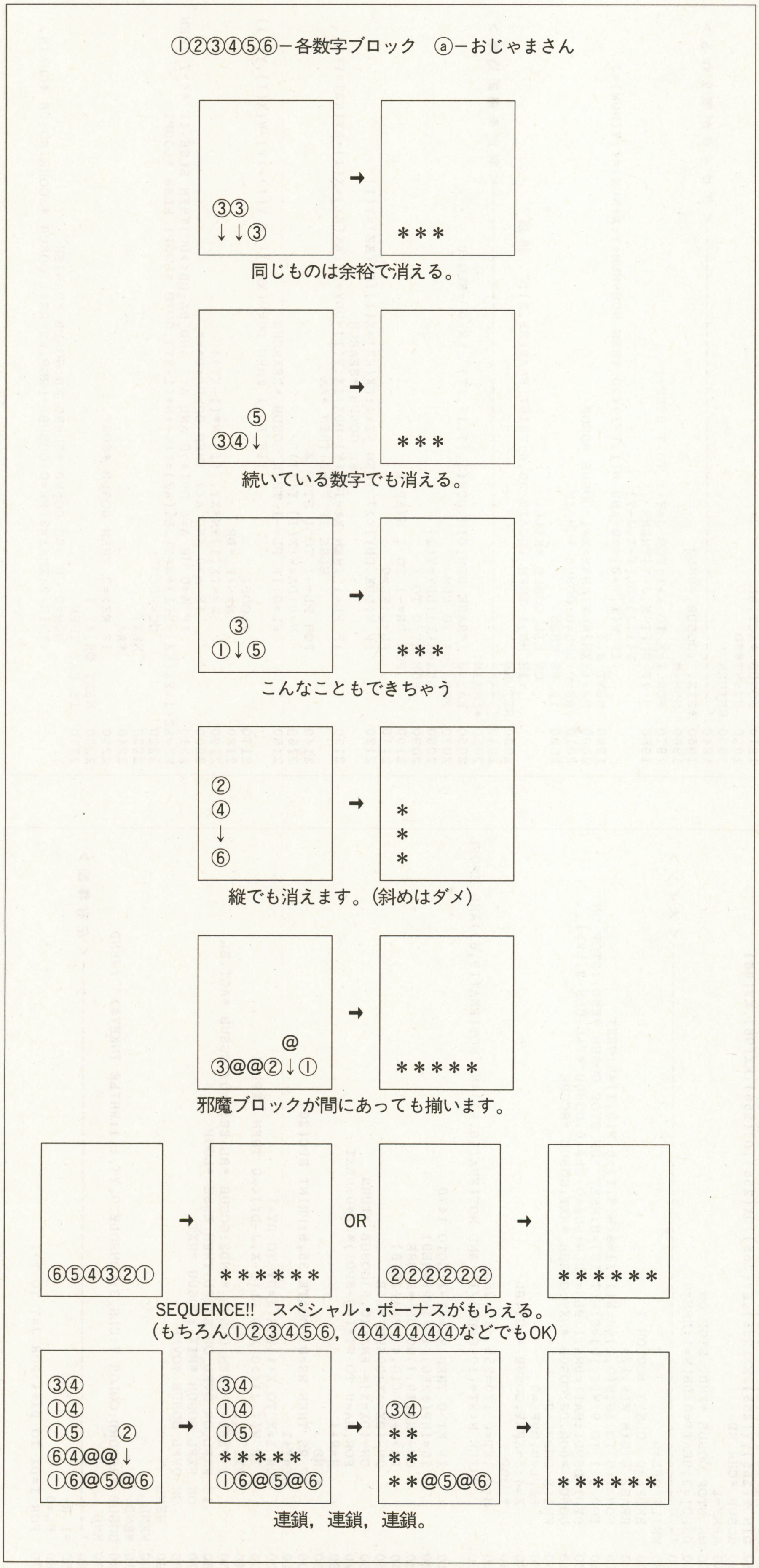
7月号の浜本さんのおかげでINP関数の使い方がわかったので，さっそく使わせてもらいます。FNAのところですので，興味のある人は見ておいてください。

ウェイトは，WTです。SPEED・1のときに1秒に1回落ちる設定にしてください（速い機種は重めにしてくれ）。9801DA（i386DX/20MHz）に合わせてあります。また，速い機種の場合，下を押すといきなり下まで落っこちてしまうとい

《リスト1》『SEQUENCE』のデータ作成プログラム・リスト

```
1000 '------------------< DATA MAKER FOR "SEQUENCE" >--------------------
1010 SCREEN 3,0,0,1:CLS 2:DEFINT A-Z:COLOR,0,,,2:DIM G(258*8-1),DG(15,15)
1020 FOR N=0 TO 1:FOR J=0 TO 3:READ D$:FOR K=0 TO 3:FOR I=0 TO 15
1030   LINE(I*2+N*7*32,(J*4+K)*2)-STEP(1,1),VAL("&H"+MID$(D$,K*16+I+1,1)),BF
1040 NEXT I,K,J,N
1050 FOR N=1 TO 6
1060   LINE(N*32,0)-STEP(31,31),0,BF:LINE-STEP(-31,-15),N,BF
1070   FOR I=0 TO 5
1080     LINE(N*32+I,I)-STEP(31-I*2,31-I*2),VAL(
     "&H"+MID$("915519A2662AB3773BC4774C157751267762 8F77F8",N*6+I-5,1)),B
1090   NEXT
1100   PUT(100,100),KANJI(VAL("&H"+JIS$(AKCNV$(RIGHT$(STR$(N),1))))),PSET
1105 'PUT(100,100),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(AKCNV$(RIGHT$(STR$(N),1)),2,1)))),P
SET '-------------------FOR DISK BASIC
1110   FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:DG(I,J)=POINT(100+I,100+J):NEXT J,I
1120   FOR K=2 TO 0 STEP-1:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
1130     IF DG(I,J)THEN PSET(N*32+8+I+K-1,8+J),VAL(MID$("071500",K*2+1,2))
1140   NEXT J,I,K
1150 NEXT
1160 FOR I=0 TO 7:GET(I*32,0)-STEP(31,31),G(I*258):NEXT
1170 DEF SEG=VARPTR(G(0),1):BSAVE"SEQ_G.DAT",VARPTR(G(0),0),VARPTR(G(258*8-1),0)
-VARPTR(G(0),0)+2
1180 PRINT"FINISHED.":END
1190 DATA 0000000000000000900000000000000000000000000000090000000000000000
1200 DATA 0000000000000000900000000000000000000000000000090000000000000000
1210 DATA 0000000000000000900000000000000000000000000000090000000000000000
1220 DATA 0000000000000000900000000000000000000000000000090000000000000000
1230 DATA 0FFFFFFFFFFFFFF0F11111111111111FF17777777777771FF17799999999771F
1240 DATA F17D79999997D71FF179D799997D971FF1799D7997D9971FF17999D77D99971F
1250 DATA F17999977999971FF179997DD799971FF17997D99D79971FF1757D9999D7971F
1260 DATA F177D999999D771FF17777777777771FF11111111111111F0FFFFFFFFFFFFFF0
```


★BM7月号P30の「ダブル・エクスプローラ」と「ウィン・ファイルメンテ」の画面写真が同じなのは，なぜ？？？（大阪府高槻市・**和久田兼作13歳**）……【**影**：ぐーっ，ぐーっ。**編**：影さん，時すでに遅し。ふく水盆に帰らずってやつですよ。**影**：えーんえーん。堪忍やあぁ。】



《第2図》画面表示

う場合が生じますので(多分)，適当にウェイトをつけたほうがよいと思います(メインのY=Y＋1みたいな処理をやってるあたりに)。また，超高速ならびに低速マシンでは合わないだろうと思われますので，そういった場合は力ずくで合わせてください。

遅い機種で動かす場合は，できるだけコンパイルしてください。

FM音源がない場合，もしくは，実効速度を速くしたい場合などには，PLAY関係の命令はすべて削除してください。

APRYの値を1にすると，ブロックが出現するY座標が一つ上になります。そちらのほうがよい人はそうしてください。

雑　談

このルールは完全オリジナルです（多分。同じのがあったら教えて)。しかしオリジナルがいつもよいとは限らない。オーソドックスなものは，やはり優れているからオーソドックスなんだろうと思います（意味不明)。

80年代のベーマガ見たら，50数本掲載されていました。読むだけとか打ち込むだけで満足しないでぜひ自分で何か作ってみてください。試行錯誤を繰り返すうちに，絶対にレベルが上がっていきますから，とにかく数多くがむしゃらに作ってみたらどうでしょうか。僕の場合，「数打ちゃ当たる」の精神で投稿しまくりました。もうプライドも何もないですね，ここまでくると。それでは，また今度おじゃまします。

★参考にしたもの

・96年7月号「3 SEVEN」加藤大統さん
・97年5月号「愛・哀・藍…アイがいっぱい」長船俊さん
・96年10月号「はさんでcho!」iphelseさん
「porolith」こももさん

評…色っぽいモリガンさま…ポッ(影)

by　ボディ★スペシャル改め稲村サ吉

★つい最近，父にパソコンをもらい，BASICを始めました。影さんは，いつごろから始めたのですか？(愛媛県東宇和郡・毛利祐充13歳)
……【影：私が中学生の頃だから，もう10年になるかな。つぐ美：あからさまにサバ読んでますね。影：それはつぐ美ちゃんも(バキッ！)】

《リスト2》『SEQUENCE』のメインプログラム・リスト

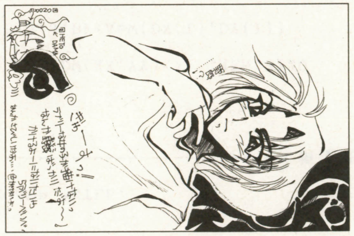
```
1000 '^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^
1010 ' <落ちものパズル>
1020 '-------------------------------------------------------------------
1030 '     *****  *****  *****  *    *  *****  *    *  ***    *****
1040 '    *      *      *    *  *    *  *      **   *  *   *  *
1050 '   *****  *****  *    *  *    *  *****  * *  *  *      *****
1060 '      *  *      * ***   *    *  *      *  ** *  *   *  *
1070 '  *****  *****  ***** **  **   *****  *    *   **** *****
1080 '-------------------------------------------------------------------
1090 '                                        1997/MAY By S.Konno
1100 'v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v^v
1110 '
1120 '---------------------------------------------------<イニシャライズ>
1130 SCREEN 3,2,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:COLOR 7,0,,,2
1140 CLEAR 1800:CONSOLE 0,25,0,1,0'---D I S K 版-CLEAR,&H8E00:CONSOLE 0,25,0,1
1150 COLOR:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(DATE$,1))-32767
1160 DEFINT A-Z:ON ERROR GOTO *ER:OPEN"SEQ.SCR"FOR INPUT AS#1
1170 FOR I=1 TO 5:INPUT#1,HSC#(I):NEXT:INPUT#1,WT:ON ERROR GOTO 0
1180 CLOSE:PLAY ALLOC 500,500,500:PLAY"MBT240","MBT240","MBT240"
1190 DEF FNA$(A#,B)=AKCNV$(RIGHT$(STRING$(20,"_")+RIGHT$(STR$(A#),LEN(STR$(A#))-
1),B))
1200 DEF FNA(A,B)=((A AND 2^B)=0)
1210 DIM W(9,17),DW(0),DDW(0),B(1,1),BL(1,1),DB(1,1),G(258*8-1)
1220 DIM X(255),Y(255),EX(255),EY(255),DX(255),DY(255),KX(96),KY(96)
1230 GOSUB *CHR.RD
1240 APRY=2
1250 ON STOP GOSUB *END.:STOP ON
1260 DSPD!=3:DRAT!=0:DBLN=1:HRS=0
1270 '---------------------------------------------------------<メイン>
1280 WHILE QFL=0
1290   ENDFL=0 :CLS 3 :COLOR 7
1300   ERASE W:DIM W(9,17)
1310   FOR I=0 TO 16:W(0,I)=8:W(1,I)=8:W(8,I)=8:W(9,I)=8:NEXT
1320   FOR I=1 TO 9:W(I,15)=8:W(I,16)=8:NEXT :ON STOP GOSUB *END.:STOP ON
1330   SPD!=DSPD!:RAT!=DRAT!:BLN=DBLN:SC#=0:BL#=0:GOSUB *TIL:CLS 3:LV=1
1340   GOSUB *BGR.DR:GOSUB *NXT:GOSUB *NXT:GOSUB *SCORE
1350   WHILE ENDFL=0
1360     FXFL=0:OVFL=0
1370     X=4:Y=APRY:GOSUB *ACT.BL
1380     *LOOP
1390     H=0 :KT=0 :I0=255 :I9=255
1400       WHILE H<WT*(10-SPD!)/10 AND NOT(FNA(I0,2))AND NOT(FNA(I9,6))AND ENDFL
=0
1410         IF KT>0 THEN KT=KT-1:GOTO 1470
1420         I0=INP(&HE0):I9=INP(&HE9)
1430         ON-FNA(I9,7)GOSUB *PAUSE
1440         DX=X+FNA(I0,4)-FNA(I0,6)
1450         ON-(DX<>X)GOSUB *L.R
1460         ON-(DX=X)*-FNA(I0,5)GOSUB *TURN
1470         FOR MA=0 TO WT*(20-SPD!)*3/40:NEXT
1480         H=H+1
1490       WEND
1500       IF RS THEN RS=0:LOCATE 35,6:PRINT SPC(20)
1510       DY=Y+1
1520       FOR I=X TO X+1:FOR J=DY TO DY+1
1530         IF W(I,J)<>0 AND BL(I-X,J-DY)<>0 THEN FXFL=1
1540       NEXT J,I
1550       IF FXFL=0 THEN GOSUB *SND2:GOSUB *BL.ER:Y=DY:GOSUB *ACT.BL
1560     IF FXFL OR OVFL OR ENDFL THEN ELSE *LOOP
1570     ON FXFL GOSUB *FIX.:GOSUB *NXT
1580     ON OVFL GOSUB *OVER
1590   WEND
1600 WEND
1610 *END.
1620 GOSUB *RECORD:COLOR 7:CLS 3:CONSOLE 0,24,1,1:WHILE INKEY$>"":WEND
1630 END
1640 '------------------------------------------------------<左右移動>
1650 *L.R
1660  FL=0
1670  FOR I=DX TO DX+1:FOR J=Y TO Y+1
1680    IF W(I,J)<>0 AND BL(I-DX,J-Y)<>0 THEN FL=1
1690  NEXT J,I
1700  IF FL THEN GOSUB *SND1:RETURN
1710  GOSUB *BL.ER:X=DX:GOSUB *ACT.BL
1720  KT=WT¥30:GOSUB *SND2
1730 RETURN
1740 '----------------------------------------------------------------<回転>
1750 *TURN:IF DBN=0 THEN RETURN
1760  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:DB(I,J)=BL(J,1-I):NEXT J,I
1770  M=0:FL=0
1780  WHILE M<2 AND FL<>2
1790    N=0
1800    WHILE N<3 AND FL<>2
1810      FL=0
1820      FOR I=X TO X+1:FOR J=Y TO Y+1
1830        IF W(I+VAL(MID$(" 0-1 1",N*2+1,2)),J+VAL(MID$(" 0-1",M*2+1,2)))<>0
           AND DB(I-X,J-Y)<>0 THEN FL=1
1840      NEXT J,I
1850      IF FL=0 THEN FL=2
1860    N=N+1:WEND
1870  M=M+1:WEND
1880  IF FL=2 THEN B=VAL(MID$(" 0-1 1",N*2-1,2)):C=VAL(MID$(" 0-1",M*2-1,2))
          ELSE GOSUB *SND1:RETURN
1890  GOSUB *SND4:GOSUB *BL.ER:X=X+B:Y=Y+C
1900  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:BL(I,J)=DB(I,J):NEXT J,I
1910  GOSUB *ACT.BL
1920  KT=WT¥30
1930 RETURN
1940 '------------------------------------------------<ブロックが積まれる>
1950 *FIX. :GOSUB *SND3
1960  NUM=0
1970  FOR I=X TO X+1:FOR J=Y+1 TO Y STEP-1
1980    IF BL(I-X,J-Y)THEN
         W(I,J)=BL(I-X,J-Y)
        :IF W(I,Y+2)<>0 AND W(I,Y+1)<>0 THEN NUM=NUM+1:X(NUM)=I:Y(NUM)=J
1990  NEXT J,I
2000  PF=1:XMIN=X:XMAX=X+1:GOSUB *DROP
2010  RS=0:DRS=0:GOSUB *CHAIN.
2020  IF RS THEN
       ON KIL GOSUB *KILL.
      :IF RS>1 THEN LOCATE 35,6:PRINT FNA$(RS,2);"  連鎖"
2030 RETURN
2040 '--------------------------------------------------<判定&連鎖処理>
2050 *CHAIN.
2060  KAZ=0 :ERASE DDW:DIM DDW(1,17,17,17) :LN=0 :SEQ=0
2070  FOR I=1 TO NUM
2080    DDX=X(I):DDY=Y(I)
2090    FOR XY=0 TO 1
2100      FOR DR=-1 TO 1 STEP 2
2110        FL=0:KZ=0
2120        IF W(DDX,DDY)<>7 THEN KZ=1:EX(KZ)=X(I):EY(KZ)=Y(I)
                                ELSE GOSUB *SEARCH.
2130        IF FL=1 THEN KZ=1:X(I)=DDX+IX:Y(I)=DDY+IY:EX(KZ)=X(I):EY(KZ)=Y(I)
                    ELSE IF FL=2 THEN *AA
2140        FOR PL=-1 TO 1 STEP 2
2150          N=0:DA=W(X(I),Y(I))
2160          FL=0:IF PL=-1 THEN GOSUB *SEARCH2
                              :IF FL=1 THEN DC=W(X(I)+IX,Y(I)+IY)-W(X(I),Y(I))
2170          *LOOP1
2180            N=N+PL*DR
2190            A=W(X(I)+N*XY,Y(I)+N*(1-XY))
2200            IF A>0 AND A<7 THEN DB=DA:DA=A
2210          IF A=0 OR A=8 OR(A>0 AND A<7 AND DA-DB<>DC)THEN ELSE IF A<>7 THEN
KZ=KZ+1:EX(KZ)=X(I)+N*XY:EY(KZ)=Y(I)+N*(1-XY):GOTO *LOOP1 ELSE *LOOP1
2220          DC=-DC
2230        NEXT
2240        *AA
2250        IF KZ>=3 THEN GOSUB *SORT.
2260  NEXT DR,XY,I
2270  IF KAZ THEN
         NUM=0:ON SRD GOSUB *SURROUND:GOSUB *VANISH
        :XMIN=2:XMAX=9:PF=0:GOSUB *DROP:RS=RS+1:GOSUB *SCORE:GOSUB *CHAIN.
```


★やい影!! ちゃんとペンネーム書いといたのに，なんで本名をOFにのせるんだ。プンプン!!（千葉県君津市・しるばい19歳）……【影：あちゃ〜。これは失敗。でも今月からOFは編君の担当だから，知ーらないっ。編：何て逃げ方するんですか，影さん!!】

```
2280 RETURN
2290 '-----------< 落ちたブロックが邪魔ブロックだったとき数字ブロックを探す >
2300 *SEARCH.:FL=0
2310  FOR J=-1 TO 1 STEP 2
2320   IX=0:IY=0:WHILE FL=0
2330    IX=IX+J*XY:IY=IY+J*(1-XY)
2340    IF W(DDX+IX,DDY+IY)=0 OR W(DDX+IX,DDY+IY)=8 THEN FL=2
        ELSE IF W(DDX+IX,DDY+IY)<>7 THEN FL=1
2350   WEND
2360   IF FL=1 THEN RETURN
2370  NEXT
2380 RETURN
2390 '------------------------------------< 隣のブロックとの数字の差を調べる >
2400 *SEARCH2:FL=0
2410  IX=0:IY=0:WHILE FL=0
2420   IX=IX+PL*DR*XY:IY=IY+PL*DR*(1-XY)
2430   IF W(X(I)+IX,Y(I)+IY)=0 OR W(X(I)+IX,Y(I)+IY)=8 THEN FL=2
       ELSE IF W(X(I)+IX,Y(I)+IY)<>7 THEN FL=1
2440  WEND
2450 RETURN
2460 '-------------------------------------------------------< 座標の大小関係 >
2470 *SORT.:SEQ=0:A=0:B=1:MX=0:MN=18:ON XY+1 GOSUB 2490,2560
2480       IF A>=6 THEN SEQ=SEQ+1:RETURN ELSE RETURN
2490  FOR J=1 TO KZ:IF EY(J)>MX THEN MX=EY(J)
2500               IF EY(J)<MN THEN MN=EY(J)
2510   A=A-(W(EX(J),EY(J))<>7)
2520  NEXT
2530  IF DDW(XY,MN,MX,EX(1))=1 THEN RETURN ELSE DDW(XY,MN,MX,EX(1))=1:LN=LN+1
2540  FOR J=MN TO MX:KAZ=KAZ+1:DX(KAZ)=EX(1):DY(KAZ)=J:NEXT
2550 RETURN
2560  FOR J=1 TO KZ:IF EX(J)>MX THEN MX=EX(J)
2570               IF EX(J)<MN THEN MN=EX(J)
2580   A=A-(W(EX(J),EY(J))<>7)
2590  NEXT
2600  IF DDW(XY,MN,MX,EY(1))=1 THEN RETURN ELSE DDW(XY,MN,MX,EY(1))=1:LN=LN+1
2610  FOR J=MN TO MX:KAZ=KAZ+1:DX(KAZ)=J:DY(KAZ)=EY(1):NEXT
2620 RETURN
2630 '---------------------------------------------< 周りの邪魔ブロックを判定 >
2640 *SURROUND :DKAZ=KAZ
2650  FOR XY=0 TO 1
2660   FOR J=-1 TO 1 STEP 2
2670    FOR I=1 TO DKAZ
2680     IF W(DX(I),DY(I))<>7 AND W(DX(I)+J*XY,DY(I)+J*(1-XY))=7 THEN
          KAZ=KAZ+1:DX(KAZ)=DX(I)+J*XY:DY(KAZ)=DY(I)+J*(1-XY)
2690  NEXT I,J,XY
2700 RETURN
2710 '-------------------------------------------------------------< 落とす処理 >
2720 *DROP
2730  FOR I=13 TO 1 STEP-1
2740   FOR XO=XMIN TO XMAX
2750    N=I:FL=0
2760    WHILE W(XO,N)<>0 AND W(XO,N+1)=0
2770     FL=1
2780     IF PF THEN FOR MA=0 TO WT*5/(N-I+1):NEXT
2790     W(XO,N+1)=W(XO,N):W(XO,N)=0
2800     XX=XO:YY=N:A=0:GOSUB *BL.DR:N=N+1:XX=XO:YY=N:A=W(XO,N):GOSUB *BL.DR
2810    WEND
2820    IF FL THEN NUM=NUM+1:X(NUM)=XO:Y(NUM)=N
2830   NEXT
2840  NEXT
2850 RETURN
2860 '-----------------------------------------< 連鎖時、邪魔ブロックを消す >
2870 *KILL.
2880  IF RS<2 OR RS-DRS=0 THEN RETURN
2890  KAZ=0:ERASE DW:DIM DW(9,15)
2900  FOR K=1 TO RS^2
2910   N=0
2920   FOR I=2 TO 7:FOR J=1 TO 14
2930    IF W(I,J)=7 AND DW(I,J)=0 THEN N=N+1:KX(N)=I:KY(N)=J
2940   NEXT J,I
2950   IF N>0 THEN A=INT(RND*N)+1:KAZ=KAZ+1:DW(KX(A),KY(A))=1:DX(KAZ)=KX(A):DY(
KAZ)=KY(A)
2960  NEXT
2970  GOSUB *VANISH
2980  NUM=0:XMIN=2:XMAX=9:PF=0:GOSUB *DROP
2990  DRS=RS:GOSUB *CHAIN.:IF RS>DRS THEN GOSUB *KILL.
3000 RETURN
3010 '--------------------------------------------------------------< 消す処理 >
3020 *VANISH
3030  ERASE DW:DIM DW(9,15):SUM=0:SCR#=0
3040  FOR J=15 TO 0 STEP-1
3050   FOR I=1 TO KAZ
3060    XX=DX(I):YY=DY(I) :IF DW(XX,YY)>0 AND DW(XX,YY)<>I THEN 3120
3070    IF J=15 THEN GOSUB *SND5
3080    LINE(XX*32+160,YY*32-96)-STEP(31,31),J,BF:A=W(DX(I),DY(I))
3090    GOSUB *BL.DR2
3100    IF J=0 THEN W(DX(I),DY(I))=0:XX=DX(I):YY=DY(I):A=0:GOSUB *BL.DR
3110    DW(XX,YY)=I:SUM=SUM-(J=15):SCR#=SCR#+W(XX,YY)*10*(W(XX,YY)<>7)*(J=15)
3120   NEXT
3130   FOR MA=0 TO WT*3/2:NEXT
3140  NEXT
3150 RETURN
3160 '-------------------------------< 次のブロックの決定＆現在ブロックの設定 >
3170 *NXT
3180  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
3190   BL(I,J)=B(I,J):IF BL(I,J)<>0 AND W(I+4,J+APRY)<>0 THEN OVFL=1
3200  NEXT J,I
3210  ERASE B:DIM B(1,1) :DBN=CBN:CBN=BLN-1:IF BLN=5 THEN CBN=INT(RND*4)
3220  FOR I=0 TO CBN:A=(INT(RND*6)+1):IF RND<RAT! THEN A=7
3230  B(I¥2,I MOD 2)=A:NEXT I
3240  FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:A=B(I,J):XX=I+11:YY=J+5:GOSUB *BL.DR:NEXT J,I
3250  GOSUB *SND2
3260 RETURN
3270 '-----------------------------------------< 現在ブロックをかく／消す >
3280 *ACT.BL
3290  FOR XX=X TO X+1:FOR YY=Y TO Y+1:A=BL(XX-X,YY-Y)
3300  ON SGN(A)GOSUB *BL.DR:NEXT YY,XX:RETURN
3310 *BL.ER
3320  FOR XX=X TO X+1:FOR YY=Y TO Y+1:A=0
3330  ON SGN(BL(XX-X,YY-Y))GOSUB *BL.DR:NEXT YY,XX:RETURN
3340 '-------------------------------------------------------< ブロックをかく >
3350 *BL.DR :IF YY>2 THEN PUT(XX*32+160,YY*32-96),G(A*258),PSET
3360  RETURN
3370 *BL.DR2:IF YY>2 THEN PUT(XX*32+160,YY*32-96),G(A*258),XOR
3380  RETURN
3390 '---------------------------------------------------------< 全体ブロック >
3400 *ALLPT:FOR XX=2 TO 7:FOR YY=3 TO 14:A=W(XX,YY):GOSUB *BL.DR:NEXT YY,XX:RETU
RN
3410 '-------------------------------------------------------< ゲームオーバー >
3420 *OVER:PLAY "@1005L32BA+AG+GF+FED+DC+C"
3430  FOR YY=3 TO 14:FOR XX=2 TO 7:A=7:GOSUB *BL.DR:NEXT XX,YY
3440  A=240:B=72:C=160:D=32:E=1:GOSUB *B:A=224:B=136:C=188:D=32:E=4:GOSUB *B
3450  A=224:B=136:C=188:D=32:E=4:GOSUB *B
3460  LOCATE 29,9:PRINT"ＲＥＴＲＹ？（Ｙ／Ｎ）"
3470  LOCATE 31,5:PRINT"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ":WHILE INKEY$>"":WEND
3480  K$=INKEY$:IF INSTR(" YyﾝNﾐn",K$)>1 THEN ELSE 3480
3490  IF INSTR(" Yyﾝ",K$)>1 THEN GOSUB *AGAIN ELSE ENDFL=1
3500 RETURN
3510 '-------------------------------------------------------< 画面表示関係 >
3520 *SCORE :COLOR 7 :BONUS#=0
3530  LOCATE 58,10:PRINT FNA$(RS,6);" 連鎖目"
3540  LOCATE 58,11:PRINT FNA$(SUM,6);"  個"
3550  LOCATE 58,12:PRINT FNA$(SCR#,6);"  点"
3560  SCR#=INT(RS^2*SUM*SCR#):LOCATE 59,14:PRINT FNA$(SCR#,9)
3570  IF LN>1 THEN FOR I=1 TO LN:GOSUB *SND6:NEXT
3580  IF LN=2 THEN A$=" DOUBLE!! "ELSE IF LN=3 THEN A$=" TRIPLE!! "ELSE IF LN>3
THEN A$=STR$(LN)+" LINES!!"ELSE A$=SPACE$(10)
3590  IF SEQ THEN B$="SEQUENCE!!":GOSUB *SND7:FOR I=0 TO WT¥2:FOR J=0 TO 15:COLO
R=(J,INT(RND*4095)):FOR K=0 TO WT¥2:NEXT K,J,I:COLOR:FOR I=0 TO 9:GOSUB *SND6:NE
XT ELSE B$=SPACE$(10)
3600  COLOR 6:LOCATE 58,16:PRINT AKCNV$(A$):LOCATE 58,17:PRINT AKCNV$(B$)
3610  BONUS#=(-(LN>1)*LN*1000+SEQ*30000)*RS
3620  LOCATE 60,18:PRINT FNA$(BONUS#,8)
```

★ベーマガの表紙は毎月パソコンなのに，全然ネタが尽きないんですか？（兵庫県明石市・春菜30歳）……【**影**：実はネタが尽きた時にはつぐ美ちゃんの顔写真を掲載するようになってるんだ。だから頑張ってネタ集めないと。**つぐ美**：何かトゲがあるわね。】

```
3630  SC#=SC#+SCR#+BONUS#:IF SC#>HSC#(BLN)THEN HSC#(BLN)=SC#
3640  IF RS>HRS THEN HRS=RS
3650  COLOR 6:LOCATE 1,10:PRINT FNA$(HSC#(BLN),11)
3660  LOCATE 1,14:PRINT FNA$(SC#,11)
3670  LOCATE 1,18:PRINT FNA$(HRS,11)
3680  BL=(BL+SUM)*-(BL+SUM<32767)
3690  IF CHG THEN WHILE BL>=LV*25:LV=LV+1:RAT!=RAT!+.03:SPD!=SPD!+.5:WEND
3700  IF RAT!>=.5+SRD*.2 THEN RAT!=DDRAT!
3710  IF SPD!>=10 THEN SPD!=DDSPD!
3720 RETURN
3730 '--------------------------------------------------------------<音楽>
3740 *SND1:PLAY"@11L64O3C":RETURN
3750 *SND2:PLAY"@32O5L64C":RETURN
3760 *SND3:PLAY,"@58O5L64C":RETURN
3770 *SND4:PLAY,,"@60O6L64C<C>":RETURN
3780 *SND5:PLAY,"@35O3L64CDEFG":RETURN
3790 *SND6:PLAY,,"@12O6L64C<C>C<C>":RETURN
3800 *SND7:PLAY"@23O5L4D.D8DE.E8EF+1","@23O4L4D.<G8>DE<A>E@48>L16F+FED+DC+C<BA+B
>CC+DD+EFF+4":RETURN
3810 '------------------------------------------------------------<ポーズ>
3820 *PAUSE:WHILE INKEY$>"":WEND:LOCATE 33,5:PRINT"P A U S E"
3830  LOCATE 30,9:PRINT"「Q」 - QUIT"
3840  A=258:B=74:C=124:D=28:E=2:GOSUB *B:A=234:B=138:C=172:D=28:E=3:GOSUB *B
3850  K$=INKEY$:IF INSTR(" Qqﾀ",K$)>1 THEN ENDFL=1:RETURN ELSE IF K$>""THEN GOSU
B *ALLPT:GOSUB *ACT.BL:LOCATE 33,5:PRINT SPC(14):LOCATE 30,9:PRINT SPC(20):RETUR
N ELSE 3850
3860 '--------------------------------------------------------<背景をかく>
3870 *BGR.DR :RESTORE 4320
3880  READ A,B,C,D$:WHILE A<>99:LOCATE A,B:COLOR C:PRINT D$:READ A,B,C,D$:WEND
3890  READ A,B,C,D,E:WHILE A<>999:GOSUB *B:READ A,B,C,D,E:WEND
3900  FOR J=1 TO 4:A=192+J*6:B=-6:C=255-J*12:D=500:E=6-J:GOSUB *B:NEXT
3910  FOR J=0 TO 2:A=-6:B=384+J*6:C=650:D=30:E=J+1:GOSUB *B:NEXT
3920  GOSUB *ALLPT
3930  COLOR 7
3940 RETURN
3950 '----------------------------------------------------------<線をかく>
3960 *B:LINE(A-1,B-1)-STEP(C+2,D+2),0,BF
3970    FOR I=0 TO 5:LINE(A+I,B+I)-STEP(C-I*2,D-I*2),VAL("&H"+MID$("915519A2662A
B3773BC4774C1577512677628F77F8",E*6-5+I,1)),B:NEXT:RETURN
3980 '-------------------------------------<キャラクター・データを読み込む>
3990 *CHR.RD:DEF SEG=VARPTR(G(0),1):BLOAD"SEQ_G.DAT",VARPTR(G(0),0):RETURN
4000 '--------------------------------------------------------<リトライ>
4010 *AGAIN:FOR I=2 TO 7:FOR J=0 TO 14:W(I,J)=0:XX=I:YY=J:A=0:GOSUB *BL.DR:NEXT
J,I
4020  LV=0:BL=0:SPD!=DDSPD!:RAT!=DDRAT!:SC#=0:SUM=0:SCR#=0:GOSUB *SCORE:GOSUB *N
XT
4030  LOCATE 29,9:PRINT SPC(22):LOCATE 31,5:PRINT SPC(22):RETURN
4040 '--------------------------------------------------<ハイスコア記録>
4050 *RECORD:OPEN"SEQ.SCR"FOR OUTPUT AS#1:FOR I=1 TO 5:WRITE#1,HSC#(I):NEXT:WRIT
E#1,WT:CLOSE
4060  RETURN
4070 '--------------------------------<エラー処理(スコアファイルの作成)>
4080 *ER:IF ERR=53 THEN OPEN"seq.scr"FOR OUTPUT AS#1:FOR I=1 TO 5:WRITE#1,100000
#:NEXT:WRITE#1,75:CLOSE:RESUME
4090     ON ERROR GOTO 0:END
4100 '--------------------------------------------------------<タイトル>
4110 *TIL: Y=0  :A$="OffOn "
4120  FOR J=0 TO 639 STEP 20:A=J:B=-10:C=6:D=420:E=((J¥20)MOD 7)+1:GOSUB *B:NEXT
4130  FOR J=4 TO 12:A=-10:B=14+J*7:C=660:D=6:E=ABS(8-J):ON-(J<>8)GOSUB *B:NEXT
4140  A=170:B=50:C=284:D=44:E=3:GOSUB *B:A=200:B=130:C=225:D=140:E=7:GOSUB *B
4150  A=106:B=298:C=412:D=28:E=2:GOSUB *B
4160  LINE(272,336)-STEP(80,16),8,BF,0:LINE(216,368)-STEP(200,16),8,BF,0
4170  FOR I=0 TO 2:LOCATE 31,I*2+10:PRINT AKCNV$(MID$("BLOCKRATIOSPEED",I*5+1,5)
)":":NEXT
4180 LOCATE 28,4:PRINT"S E Q U E N C E" :SCREEN,0
4190 LOCATE 14,19:PRINT AKCNV$("HIT SPACE KEY TO START !!"):GOTO 4240
4200 K$=INKEY$:SRD=-FNA(INP(&HEA),7):KIL=-FNA(INP(&HE8),5):CHG=-NOT(FNA(INP(&HE8
),6))
4210 LOCATE 28,23:PRINT USING"CHG:@ SRD:@ KIL:@ ";MID$(A$,CHG*3+1,3);MID$(A$,SRD
*3+1,3);MID$(A$,KIL*3+1,3)
4220 IF K$=""THEN 4200 ELSE X=ASC(K$):IF X=32 THEN DBLN=BLN:BLN=BLN+1:DRAT!=RAT!
:RAT!=(RAT!+1)/(21-SRD*8):DSPD!=SPD!:SPD!=SPD!+1.5:DDSPD!=SPD!:DDRAT!=RAT!:RETUR
N ELSE IF X=27 THEN *END.
4230  LINE(220,Y*32+150)-STEP(190,32),0,BF
4240  Y=Y-(X=50 AND Y<2)+(X=56 AND Y>0):A=220:B=Y*32+150:C=190:D=32:E=1:GOSUB *B
4250  B=(X=52)-(X=54):IF B THEN IF Y=0 THEN BLN=((BLN+B+5)MOD 5)ELSE IF Y=1 THEN
 RAT!=((RAT!+B+9)MOD 9)ELSE IF Y=2 THEN SPD!=((SPD!+B+9)MOD 9)
4260  LOCATE 43,10:PRINT AKCNV$(STR$(BLN+1)):LOCATE 43,12:PRINT AKCNV$(STR$(RAT!
+1)):LOCATE 43,14:PRINT AKCNV$(STR$(SPD!+1))
4270  WT!=WT-(X=248)*100-(X=30)*5+(X=249)*100+(X=31)*5
4280  IF WT!>32762 THEN WT=5 ELSE IF WT!<5 THEN WT=32762 ELSE WT=WT!
4290  LOCATE 35,21:PRINT USING"WT=#####";WT
4300 GOTO 4200
4310 '----------------------------------------------------------<データ>
4320 DATA 61,1,6,- N E X T - ,4,8,5,H I - S C O R E ,7,12,5,S C O R E
4330 DATA 4,2,7,S E Q U E N C E, 7,5,4,By S.Konno, 5,6,4,1997 / 5 / 25
4340 DATA 3,1,6,------------------, 3,3,6,------------------
4350 DATA 4,16,5,H I - C H A I N, 3,21,7,E S C - P A U S E
4360 DATA 59,2,6,- B L O C K -, 59,20,5,4・6 - M O V E
4370 DATA 59,21,5," 5  - T U R N", 59,22,5,2・SP - D O W N, 99,0,0,0
4380 DATA 0,0,191,383,7, 448,0,191,383,7, 7,7,177,65,1 ,455,7,177,136,2
4390 DATA 7,184,177,31,3, 7,248,177,31,3, 7,120,177,31,3, 504,56,80,80,4
4400 DATA 7,313,177,63,6, 455,313,177,63,5, 999,0,0,0,0
```

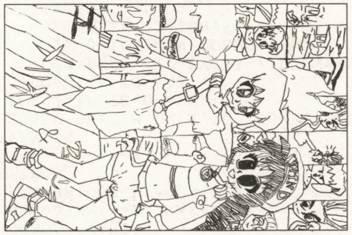


評…やっぱり描きまくらないと…(影)

by みどひ

評…これからもバシバシ送ってネ(つぐ美)

by ハマゴッチ



評…年末にはアニメにもなるサイキック(影)

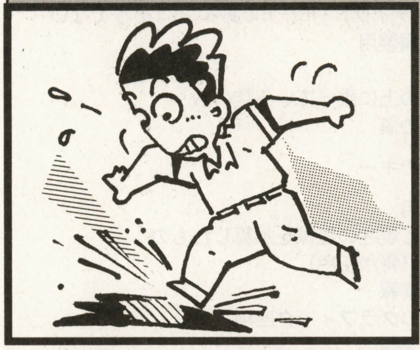
by 話合いをしよう

評…読者には仲間が多いぞ! 大丈夫(編)

by 椎本YOD

★どうもお久しぶりです。うちにもやっと次世代機が来ました。バーチャロンとスティック2本買ったら，お金がなくなりましたよ，影さん!!(茨城県牛久市・**小山泰正17歳**)……【**影：そんなに買ったの？いいなあ。今度小山君のところに遊びに行こう。**】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC）用



面エディタ付きのパズルゲーム

Switches（スウィッチィズ）

梶原　重幸（24歳）

●内　容

簡単なルールのパズルゲームです。複数の駒（青色）を上下左右に移動して駒と同じ数のスイッチ（紫）の上にすべて乗せるとクリアです。ただし移動方向には岩や落とし穴があります。それを避けたりまたは利用して解きます。

さらにこれにはエディタを付けて面を増やせるようにしてます。

●操作方法

最初に[CAPS]と[カナ]キーのロックを外しておいてください。[S]キーでゲームが立ち上がります。

・ゲームをするとき

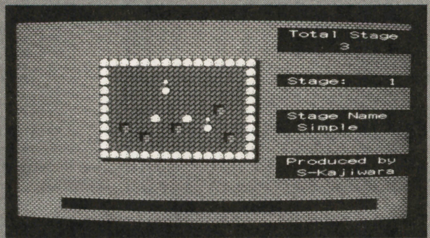
タイトル画面がでてきたら[S]でゲーム・スタート。自分の駒は緑のタイルの上に乗っています。操作はカーソル・キーで上下左右に駒を操作します。移動方向に岩があったり動けない駒があると，それより先には移動しません。

移動方向に落とし穴（赤いレンガ）があると駒が落ちてきて，その面をもう一度プレイすることになります。駒をすべてスイッチの上に乗せるとステージクリアです。駒がスイッチの上に乗ると駒が空色に変わります。制限時間はありません。

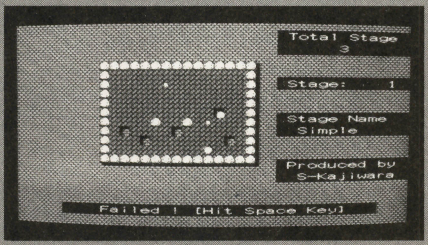
本プログラムでは全3面です。（あとで

《第1表》プログラムの内容（簡単なルーチン）

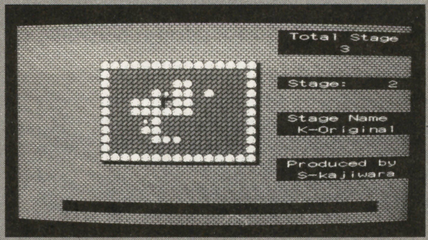
10,20行	[CAPS] [カナ] ロックを解除，[s]でスタート
＊COMPUT.TIM	速いマシンとの時間合わせを計る
＊KYMAP	キー入力の指定
＊MAKE.CHAR	キャラクタ作成
＊SHOKI	簡単な初期化
＊LOOP	全体のループ（タイトルやゲームプレイやエディタやエンディングに振り分ける）
＊TITLE	タイトル
＊DELAY	タイトル画面のメッセージ・スピード合わせ
＊RDSTG	ステージ読み込み
＊WRCGS, ＊PGC	ステージのキャラクタを描く
＊PRSC	ステージ・インフォメーション
＊GAME	現在のステージをプレイする
＊FAIL.MES	失敗表示
＊BUFCLR	バッファクリア
＊SND	一定時間でリズム的に音を鳴らす
＊UBFB.KY, ＊SWP, ＊MV.CHAR, ＊PT.CHAR	移動方向に応じて駒の優先順位をソーティングしてキャラクタを動かす
＊NGS	面消去（ちょっとカッコイイ）
＊OCHITA	下に落ちたときの処理
＊EDT	エディット機能
＊CURLXY	カーソルの座標計算
＊CURL	カーソル表示
＊BPH,BPP	テストモードに入るときのに面の保存と呼出
＊MSG.CLR	下のメッセージ欄のクリア
＊SVE	面セーブ
＊LOD	面ロード
＊PROG	面情報をデータ出力
＊HANABI	全面クリアのお祝い花火



▲《写真1》目的の場所にすべて収めよう



▲《写真2》穴に落とすと失敗だぞ



▲《写真3》2面はちょっと難しいぞ

★先月号の付録でも，あれだけ懇切丁寧に解説しているのに，影さんはやはりパソコンを爆発させるんですね？（冗談。マイケル冗談ですよダンナ！）（愛知県名古屋市・**ズオワ・リアキ25歳**）……【**影**：ふう，冗談でなければ危うく君を栄町のオタッキーの…あ，スペースが！】

《第2表》変数表

変数	内容	変数	内容
WT	ウェイト・タイム	C	SCR(,)のデーター時保管と表示判定に使用
I,J,K,L,DLY, SI,S2,V,W	ループ用	STNM$	ステージ名
I$,KY$	入力キー	PRDR$	ステージ作者名
A%( )	キャラクタ作成用	EM	1の時のエディット・モードである。0はそうでない
CHG%( )	正式キャラクタ用	LP	スピード調整用
DROP%( )	駒が落ちた表示	KNUM	全駒数
SP%( )	黒ベタの死四角（立体感を出すため）	LTKOMA	スイッチの上に乗っている駒の数
CLRS%( )	面消去用	DX,DY	移動方向の値
SCR( )	面情報	BK$,FW$, PV$,NX$	上下左右のキー
BKSCR( )	テストプレイ用面保存情報	BKX,BKY	スワップ用
KMX( ),KMY( )	駒の座標	IX,IY	移動情報と現在の座標を加算したもの
MODE	ゲームプレイ，エディット，タイトル，エンディングのフラグ	KM	駒の種類（青か空色）
MAXR	ゲーム面の面数	MD	移動先の情報
STAGE	現在の面（ステージ）	UX,UY	カーソルのグラフィック座標
FMT	影付きか付かないかのフラグ	MX,MY	カーソル座標
MES$	タイトル面のメッセージ	RX,RY	前のカーソル座標

自分で増やせます）ゲーム中にタイトル画面に戻るときは[q]キーで戻れます。

・ステージを作るとき

タイトル画面がでてきたら[e]でエディタ・モードになります。カーソル・キーで上下左右に動かして，上に表示してある番号を押すとカーソル位置にキャラクターを配置します。必ず駒とスイッチの数は一緒にしてください。また，駒，スイッチの数は絶対二つ以上にしてください(ゲームにならないから)。

[s]キーで保存（switches.datというファイル名）します

[l]キーでロードします（ただし前に保存していないとエラーがでる：ピーッ）

[t]キーでテストプレイ。作成した面を実行して試してみる（解けないとわかったら自滅するか[q]キーで戻ってください）。

[p]はプレイして解ける面が作れ，このゲームのプログラム・リストに追加するときに使います。

最初に制作者の名前（producer）を入れてください（10文字以内）。

次にステージの名前（Stage Name）を入れてください（10文字以内）。

そうすると面のリスト（データ文）ができます。

上から最後までリターン・キーを押した後，renumと打ってリターンしてください。その後＊SHOKIの行に示すMAXRの値を一つ増やしてください。これでゲーム面を追加できます。

●改造について

BEEP音しか使ってないのでBGMや効果音があったらいいと思います。

スピード調整（変数：WT）が甘いと思いますので，いろいろ変えてみてください。

●苦労したところ

すべての駒を同じ方向に動かすときに優先順位が必要であることに気がつくのに苦労しました。

●最後に

3回めの投稿です。

「投稿ありがとう」に名前が載ったので，またガンバッテ作りました。ちょっと長

CHECKER FLAG

Dr.D：う〜む，どうもシンプルすぎる気がするのぉ

編：ありふれたって感じを受けるんですよねぇ…。

影：これは自分にしか思いつかねーぜー！ってのを入れよう！

『Switches』のプログラム・リスト』

```
10 PRINT "[KANA] [CAPS] Lock Off, [s] to Start"
20 I$=INKEY$:IF I$<>"s" THEN 20
30 '=========== Title: Switches =================================
40 SCREEN 3:WIDTH 40,20:CONSOLE 0,20,0,1:CLS 3:DEFINT A-Z
50 *COMPUT.TIM: T$=TIME$
60   IF T$=TIME$ THEN GOTO 60 ELSE T$=TIME$:T=1
70   IF T$=TIME$ THEN  T=T+1:GOTO 70 ELSE WT=T
80 *KYMAP:'----- Key Control
90   PV$=CHR$(&H1E):NX$=CHR$(&H1F):FW$=CHR$(&H1C):BK$=CHR$(&H1D)
100   KPC$=" 123456"
110 *MAKE.CHAR::'---------- Make Character ---------------------------
120  RESTORE *CH:DIM A%(15),CHG%(51,5),DROP%(51),SP%(51),CLRS%(99)
130  GOSUB *RC:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 3:PUT@(I*8,J*8),A%:NEXT J:NEXT I
140  GOSUB *RC:FOR I=0 TO 1:FOR J=2 TO 11:PUT@(I*8,J*8),A%,PSET:NEXT J:NEXT I
150  CIRCLE(8, 40),7,7: PAINT(8 ,40),0,7:CIRCLE( 7,39),6,1
160   PAINT(8 ,40),1,1:CIRCLE(8 ,40),7,0:CIRCLE( 5,37),1,5
170  CIRCLE(27,12),7,7: PAINT(27,12),0,7:CIRCLE(26,12),6,3
180   PAINT(27,12),3,3:CIRCLE(27,12),7,0:CIRCLE(24,10),1,5
190  CIRCLE(8 ,88),7,7: PAINT(8 ,88),0,7:CIRCLE(7 ,87),6,5
200   PAINT(8 ,88),5,5:CIRCLE(8 ,88),7,0:CIRCLE(5 ,85),1,1
210  GOSUB *RC:PUT@(4,8*6+4),A%:GET@(0 ,80)-(15,95),CHG%(0,5)
220  FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 12
230    CHG%(I*13+J,2)=VAL("&h"+MID$(A$,J*4+1,4)):NEXT J:NEXT I
240  PUT@(0,64),CHG%(0,2),PSET:    GET@(0,96)-(15,111),SP%
250  GET@(0 , 0)-(15,15),CHG%(0,0):GET@(0,16)-(15,31),CHG%(0,1)
260  GET@(0 ,32)-(15,47),CHG%(0,4):GET@(0,48)-(15,63),CHG%(0,3)
270  GET@(20 ,4)-(35,19),DROP% : CLS 3:GOTO *SHOKI
280  *RC:READ A$:FOR I=0 TO 15:A%(I)=VAL("&h"+MID$(A$,I*4+1,4)):NEXT I:RETURN
290 *CH:'  0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF0123456789ABCDEF
300   DATA 0008000800000000EFEF00000000EF000000000FEFE00000000FE00000000
310   DATA 000800080000044A000000000051A200000000458A00000000150A0000000000
320   DATA 00080008000000548007C7C7C00B07C7C7C7C20A07C7C7C0000000000000000
330   DATA 0010001000000000444400140014OA1F002F002F15278077807
340   DATA 78A7A80EA80EA90E743D743D743DAA5EAA5EAA5E266F266F266F
350   DATA E206E206E206FE27FE27FEA7F63FF63FF63FE23BE23BE2BBC435
360   DATA C435C435A80AA80AA88A000000000100000000000200000000000
370 *SHOKI: MAXR=3:MODE=0:DIM SCR(15,11),BKSCR(15,11),KMX(70),KMY(70)
380   FOR I=0 TO 39:FOR J=3 TO 24
390   PUT@(I*16,J*16),CHG%(0,0),PSET:NEXT J:NEXT I
400 *LOOP:EM=0
410   IF MODE=0 THEN GOSUB *TITLE
420   IF MODE=1 THEN STAGE=STAGE+1:GOSUB *GAME:IF MODE=1 THEN BEEP:GOSUB *CLR
430   IF MODE=2 THEN GOSUB *EDT
440   IF MODE=3 THEN COLOR 7:CLS 3:WIDTH 80,25:END
450   IF MAXR=STAGE AND MODE=1 THEN GOSUB *ALL.CLR:CLS 3:GOTO *HANABI
460   GOTO *LOOP
470 *TITLE:'--------- Title ---------------------------------------
480   GOSUB *NGS:I=0:COLOR 7
490   LINE( 80,361)-(576,380),0,BF:LINE(416,139)-(631,160),0,BF
500   LINE(416,200)-(631,240),0,BF:LINE(416,280)-(631,320),0,BF
510   LINE(416,60)-(631,101),0,BF
520   STAGE=0:FMT=1:GOSUB *RDSTG:MES$=" [s] S t a r t    [e] E d i t  "
530   *MES.LOOP:I=(I+1) MOD LEN(MES$):IF I=0 THEN I=1
540     COLOR 7:LOCATE I+5,18:PRINT MID$(MES$,I+1,1)
```

★最近，影さんのマジック・ボックスにPC-9801対応のテクニックが少ないので寂しいです！（京都市・**浦勇夫14歳**）……【**影**：みんなの情報待ってるよ！それだけじゃあんまりなので一つ。98ではALT＋CTRL＋DELキーを同時に押すとリセットが！…って，あれ？】

いけどエディタ付きということで勘弁してやってください。

●感　謝

3面を作成してくれた高田直樹（C. Bug OB）さん，ありがとう。

★参考にしたもの

・BM97’6月号の「影さんのマジックボックスのD=ed」さんのテクニック

・友達の藤原由憲くんの簡単な花火のプログラム

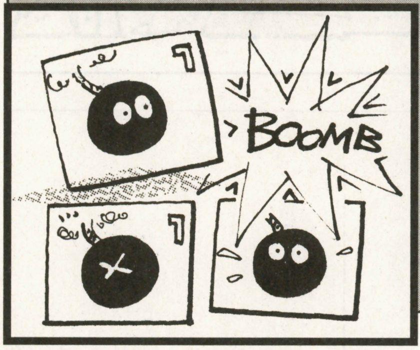
```
550     COLOR 3:LOCATE I+4,18:PRINT MID$(MES$,I,1):GOSUB *DELAY
560     KY$=INKEY$:K=INSTR(" seq",KY$):IF K>1 THEN MODE=K-1:RETURN
570     GOTO *MES.LOOP
580 *DELAY:FOR DLY=0 TO WT/2:NEXT DLY:BEEP 1:BEEP 0:RETURN
590 *RDSTG:'---------- Read Stage ---------------------------------------
600   GOSUB *NGS:RESTORE *STG
610   FOR K=0 TO MAXR:READ PRDR$,STNM$
620     IF K=STAGE THEN GOSUB *PRSC
630     FOR J=0 TO 10:READ A$:IF K<>STAGE THEN *NXRD
640       FOR I=0 TO 14:C=VAL(MID$(A$,I+1,1)):SCR(I,J)=C:NEXT I
650   *NXRD:NEXT J:NEXT K:GOSUB *WRCGS:RETURN
660 *WRCGS:KNUM=0
670   FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 14:FMT=1:C=SCR(I,J)
680   GOSUB *PGC:NEXT I:NEXT J:RETURN
690 *PGC
700   IF FMT=1 AND C>0 THEN PUT@(16*9 +I*16+5,7*16+J*16+5),SP%,PSET
710   IF C>0 OR FMT=0 THEN PUT@(16*9 +I*16,7*16+J*16),CHG%(0,C),PSET
720   IF C=4 OR C=5 THEN KNUM=KNUM+1:KMX(KNUM)=I:KMY(KNUM)=J
730   RETURN
740 *PRSC:CLS :'-------------  PRINT Stage  INFORMATION -----------
750   LOCATE 27,3:PRINT"Total Stage":LOCATE 31,4:PRINT MAXR
760   LOCATE 27,7:PRINT USING "Stage:  ###";STAGE
770   LOCATE 27,10:PRINT "Stage Name":LOCATE 28,11:PRINT STNM$
780   LOCATE 27,14:PRINT "Produced by":LOCATE 28,15:PRINT PRDR$
790   RETURN
800 *GAME:'--------------- Play Game -----------------------------------
810   FMT=1:LP=0:GOSUB *RDSTG
820   *CB:IF EM=1 AND MODE=4 THEN GOSUB *FAIL.MES:RETURN
830     IF MODE=4 THEN GOSUB *FAIL.MES:MODE=1:GOTO *GAME
840   *IKC:LTKOMA=0:KY$=INKEY$:GOSUB *SND:IF KY$="" THEN  *IKC
850          IF KY$="q" THEN MODE=0:RETURN
860          IF KY$>=FW$ AND KY$<=NX$ THEN GOSUB *UDFB.KY:GOSUB *BUFCLR
870     IF KNUM=LTKOMA THEN RETURN ELSE GOTO *CB
880     GOTO  *IKC
890 *FAIL.MES: FOR I=0 TO INT(WT/10):BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:
       LOCATE 9,18:PRINT"Failed ! [Hit Space Key]":GOSUB *HIT.SPACE:RETURN
900 *BUFCLR:I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN *BUFCLR ELSE RETURN
910 *SND:LP=LP+1:IF LP=INT(WT/5) THEN
       LP=0:BEEP 1:FOR I=0 TO INT(WT/300):NEXT I:BEEP 0
920   RETURN
930 *UDFB.KY: FOR S1=1 TO KNUM-1:FOR S2=1 TO KNUM-1
940              IF KY$=PV$ AND KMY(S2)>KMY(S2+1) THEN GOSUB *SWP
950              IF KY$=NX$ AND KMY(S2)<KMY(S2+1) THEN GOSUB *SWP
960              IF KY$=FW$ AND KMX(S2)<KMX(S2+1) THEN GOSUB *SWP
970              IF KY$=BK$ AND KMX(S2)>KMX(S2+1) THEN GOSUB *SWP
980           NEXT S2:NEXT S1
990           DX=(KY$=BK$)-(KY$=FW$):DY=(KY$=PV$)-(KY$=NX$)
1000           GOSUB *MV.CHAR:RETURN
1010 *SWP: BKX=KMX(S2):BKY=KMY(S2):KMX(S2)=KMX(S2+1):KMY(S2)=KMY(S2+1)
1020        KMX(S2+1)=BKX:KMY(S2+1)=BKY:RETURN
1030 *ALL.CLR: FOR I=0 TO WT/2:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1040   FOR I=0 TO WT/5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1050   LOCATE 10,18:PRINT "All Stage Clear !"
1060 *HIT.SPACE: I$=INKEY$:IF I$=" " THEN RETURN ELSE *HIT.SPACE
1070 *CLR: IF MAXR>STAGE THEN LOCATE 10,18:PRINT "Clear ! [Hit Space Key]"
1080   IF MAXR>STAGE THEN GOSUB *HIT.SPACE :RETURN ELSE RETURN
1090 *MV.CHAR: FOR I=1 TO KNUM
1100   KM=SCR(KMX(I),KMY(I)):IX=KMX(I)+DX:IY=KMY(I)+DY:MD=SCR(IX,IY)
1110   IF KM=4 AND MD=3  THEN SCR(KMX(I),KMY(I))=1:SCR(IX,IY)=5:GOTO *MV.CNT
1120   IF KM=4 AND MD=1  THEN SCR(KMX(I),KMY(I))=1:SCR(IX,IY)=4:GOTO *MV.CNT
1130   IF KM=4 AND MD=0  THEN SCR(KMX(I),KMY(I))=1:MODE=4:GOSUB *OCHITA
1140   IF KM=5 AND MD=3  THEN SCR(KMX(I),KMY(I))=3:SCR(IX,IY)=5:GOTO *MV.CNT
1150   IF KM=5 AND MD=1  THEN SCR(KMX(I),KMY(I))=3:SCR(IX,IY)=4:GOTO *MV.CNT
1160   IF KM=5 AND MD=0  THEN SCR(KMX(I),KMY(I))=3:MODE=4:GOSUB *OCHITA
1170   IF KM=5 AND MD=2 THEN LTKOMA=LTKOMA+1
1180   *MV.CNT: IF MD=3 OR MD=1 THEN GOSUB *PT.CHAR:IF SCR(IX,IY)=5 THEN
         LTKOMA=LTKOMA+1
1190   NEXT I:RETURN
1200 *PT.CHAR: PUT@(IX*16+16*9,IY*16+7*16),CHG%(0,SCR(IX,IY)),PSET
1210    PUT@(KMX(I)*16+16*9,KMY(I)*16+7*16),CHG%(0,SCR(KMX(I),KMY(I))),PSET
1220    KMY(I)=KMY(I)+DY:KMX(I)=KMX(I)+DX:RETURN
1230 *NGS: FOR I=0 TO 7 :GET@(0,64+I*2)-(255,65+I*2),CLRS%:FOR J=0 TO 11
1240        PUT@(16*9,16*J+7*16+I*2),CLRS%,PSET:NEXT J:NEXT I:RETURN
1250 *OCHITA:'----------- fail ----------------------------------------
1260   PUT@(IX*16+16*9+4,IY*16+16*7+4),DROP%,PSET
1270   PUT@(KMX(I)*16+16*9,KMY(I)*16+7*16),CHG%(0,SCR(KMX(I),KMY(I))),PSET
1280   FOR V=0 TO 1:FOR W=0 TO 1:
1290     IF V+W>0 AND SCR(IX+V,IY+W)>0 THEN
           PUT@((IX+V)*16+16*9,(IY+W)*16+16*7),CHG%(0,SCR(IX+V,IY+W)),PSET
1300   NEXT W:NEXT V:RETURN
1310 *EDT:' ----------------- Editor ----------------------------------
1320   CLS:EM=1:MX=1:MY=1:RX=1:RY=1:GOSUB *NGS
1330   FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 10
1340     IF I=0 OR I=14 OR J=0 OR J=10 THEN SCR(I,J)=2 ELSE SCR(I,J)=1
1350   NEXT J:NEXT I:FOR I=0 TO 5:PUT@(160+64*I,25),CHG%(0,I),PSET
1360   LOCATE 10+I*4,0:PRINT MID$(KPC$,I+2,1):NEXT I
1370   *PEDT: LOCATE 5,18:PRINT "[s]save [l]load [t]test [p]prog"
1380   FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 10
1390   PUT@(16*9+I*16,16*7+J*16),CHG%(0,SCR(I,J)),PSET:NEXT J:NEXT I
```

```
1400   GOSUB *CURLXY:GOSUB *CURL
1410   *EDT.LOOP
1420     KY$=INKEY$:IF KY$="" THEN *EDT.LOOP
1430     IF KY$="s" THEN GOSUB *SVE:GOSUB *MSG.CLR
1440     IF KY$="l" THEN GOSUB *LOD
1450     IF KY$="p" THEN GOSUB *PROG
1460     IF KY$="t" THEN FMT=1:GOSUB *BPH:GOSUB *NGS:GOSUB *WRCGS:
          LOCATE 5,18:PRINT "                                   ":
          GOSUB *CB:GOSUB *BPP:GOSUB *NGS:MODE=2:GOTO *PEDT
1470     IF KY$="q" THEN MODE=0:LINE(0,0)-(639,45),0,BF:RETURN
1480     MX=MX+(KY$=BK$ AND MX>1)-(KY$=FW$ AND MX<13)
1490     MY=MY+(KY$=PV$ AND MY>1)-(KY$=NX$ AND MY<9 )
1500     GOSUB *CURLXY
1510     IF (CHR$(&H1C)>KY$ OR CHR$(&H1F)<KY$) THEN GOTO *PTCH
1520     PUT@(URX,URY),CHG%(0,SCR(RX,RY)),PSET:RX=MX:RY=MY
1530     LINE(UX,UY)-(UX+15,UY+15),0,B:LINE(UX+1,UY+1)-(UX+14,UY+14),0,B
1540     GOTO *EDT.LOOP
1550   *PTCH:K=INSTR(KPC$,KY$)-2:IF 0>K OR  K>5 THEN GOTO *EDT.LOOP
1560     PUT@(UX,UY),CHG%(0,K),PSET:RX=MX:RY=MY
1570     GOSUB *CURL:SCR(MX,MY)=K:GOTO *EDT.LOOP
1580 *CURLXY: UX=16*9+MX*16:UY=16*7+MY*16:URX=16*9+RX*16:URY=16*7+RY*16:RETURN
1590 *CURL  : LINE(UX,UY)-(UX+15,UY+15),0,B:LINE(UX+1,UY+1)-(UX+14,UY+14),0,B
1600          RETURN
1610 *BPH :FOR X=0 TO 14:FOR Y=0 TO 10:BKSCR(X,Y)=SCR(X,Y):NEXT Y:NEXT X:RETURN
1620 *BPP :FOR X=0 TO 14:FOR Y=0 TO 10:SCR(X,Y)=BKSCR(X,Y):NEXT Y:NEXT X:RETURN
1630 *MSG.CLR:LOCATE 6,18:PRINT "                                    ":RETURN
1640 *SVE: '------------------- Save --------------------------------------
1650   GOSUB *MSG.CLR:LOCATE 5,18:PRINT "Sure(y/n)?";:
1660   K$=INPUT$(1):IF K$="n" THEN RETURN ELSE IF K$<>"y" THEN *SVE
1670   OPEN "switches.dat" FOR OUTPUT AS #1
1680   FOR J=0 TO 10:A$="":FOR I=0 TO 14:A$=A$+CHR$(&H30+SCR(I,J)):NEXT I
1690   PRINT #1,A$:NEXT J:CLOSE #1:RETURN
1700 *LOD: '------------------- Load --------------------------------------
1710   OPEN "switches.dat" FOR INPUT AS #1
1720   FOR J=0 TO 10:INPUT #1,A$:FOR I=0 TO 14:SCR(I,J)=VAL(MID$(A$,I+1,1))
1730   NEXT I:NEXT J:CLOSE #1:FMT=0
1740   FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 14:C=SCR(I,J):GOSUB *PGC:NEXT I:NEXT J
1750   GOSUB *CURL:RETURN
1760 *PROG:'--------------- Add Stage Data -------------------------------
1770   *IYN: GOSUB *MSG.CLR
1780    LOCATE 5,18:INPUT "Producer Name?",PRDR$:IF LEN(PRDR$)>10 THEN *IYN
1790   *ISN: GOSUB *MSG.CLR
1800    LOCATE 5,18:INPUT"Input Stage Name?",STNM$:IF LEN(STNM$)>10 THEN *ISN
1810   WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
1820   PRINT:PRINT 32000;"data ";PRDR$;",";STNM$;
1830   FOR J=0 TO 10:A$="":FOR I=0 TO 14:A$=A$+CHR$(&H30+SCR(I,J)):NEXT I
1840   IF (J MOD 2)=0 THEN PRINT ",";A$ ELSE PRINT J+32010;"data ";A$;
1850   NEXT J:LOCATE 0,0:END
1860 '---------------Clear All Stage Demo ---------------------------
1870 *HANABI:J=INT(RND(1)*639):FOR I=220 TO INT(RND(1)*300) STEP -1
1880     GOSUB *MTIM:CIRCLE(J,I),3,1:CIRCLE(J,I),3,0:NEXT I
1890   FOR I=0 TO INT(WT/10):BEEP 1:GOSUB *MTIM:BEEP 0:NEXT I
1900   FOR K=1 TO INT(RND(1)*30)+40:GOSUB *MTIM:
        CIRCLE(J,I),K,INT(RND(1)*6)+1:NEXT K
1910   FOR L=1 TO K:CIRCLE(J,I),L,0:NEXT L:S=(S+1) MOD 7:X=INT(RND*21)
1920   Y=INT(RND*19):CLS:COLOR S+1:LOCATE X,Y:PRINT "Congratulations !"
1930   K$=INKEY$:IF K$=" " THEN COLOR 7:WIDTH 80,25:END ELSE *HANABI
1935   *MTIM:FOR TIM=0 TO WT/100:NEXT TIM:RETURN
1940 *STG:'-------------------------------------------------------------
1950 '--------  0-renga 1-tile 2-iwa 3-button 4-koma 5-Lkoma --------------
1960 '-----0123456789abcdef0123456789abcdef,0123456789abcdef0123456789abcdef
1970  DATA S-Kajiwara,Title,011111111111110
1980  DATA 112211114111111 ,121021101101111
1990  DATA 121010104000111 ,112201014101111
2000  DATA 111121151101441 ,121121151122411
2010  DATA 112213355122441 ,111113151521141
2020  DATA 111113351522441 ,011111111111110
2030 '---------------Stage Data ----------------------------------------
2040  DATA S-Kajiwara,Simple,222222222222222
2050  DATA 211111111111112  ,211111311141112
2060  DATA 211111111111112  ,211111111111112
2070  DATA 211111111110112  ,211112112131112
2080  DATA 210111101111112  ,211101111411012
2090  DATA 211111111111112  ,222222222222222
2100 '---
2110  DATA S-kajiwara,K-Original,222222222222222
2120  DATA 211111111111112,211111125111112
2130  DATA 211112322121112,211222022111112
2140  DATA 211222222111112,211132111111112
2150  DATA 211122111111112,211112441111112
2160  DATA 211111111111112,222222222222222
2170 '---
2180  DATA Naoki.T,Nao Special,222222222222222
2190  DATA 211111101111132,211111121111012
2200  DATA 222112211220022,211110112111112
2210  DATA 212121111111112,211122212111112
2220  DATA 211111111111112,211413121141112
2230  DATA 211111121111112,222222222222222
2240 '---
```

PC-9801シリーズ

★いい加減にこのハガキのレイアウトを変えてください。他誌はどんどん改善しています。せまくて書きこみにくいです!!（熊本市・佐野貴之20歳）……【**編集長**：影くん！お叱りのハガキだ。急務だぞ！**影**：ハガキは編君だよ。**編**：あれ，影さんですよ？**つぐ美**：……。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



次世代パズルゲーム!?

つなげてボンッ!

ichiro(19歳)

はじめに

落ちものパズルゲームの流行の時代は過ぎ去り，次の世代のパズルゲームは!?をコンセプトに新しいパズルゲームを考えました。ちょっとおおげさですけど。とはいってもこんなパズルあったような，なかったような。

ゲームの内容

縦・横列を動かし，パネルをつなげて消す。連鎖消しもあり！というゲームです。

遊びかた

マウスを使用します。

タイトル画面では右クリックでレベルが選べます(1~8)。左クリックでゲーム・スタートです。ゲーム中では，ポインタ(矢印)が表示されています。これをマウスで動かします。マウス右ボタンを押しながら動かすと列を縦横動かせます。こうしてパネルをうまくつなげていってください。同じパネルを四つ以上つなげたら，そのどれか一つのパネル上にポインタをもっていき，そこで左クリック。すると，それらのパネルは消えます。ただし，おじゃまパネル(**第1図**)は，バクダンパネルを一つ以上つなげて四つ以上にしないと消せません。消すときは，バクダンパネルを左クリックしてください。

列を動かさずに，パネルを消していくと，高得点が入ります(つなげた数の少ない順に消していくのがベストです)。

時間が経つにつれ，空いているスペースにパネルがうまっていき，全部うまるとゲーム・オーバーです。

最後に得点が表示され，左クリックでタイトルに戻ります。

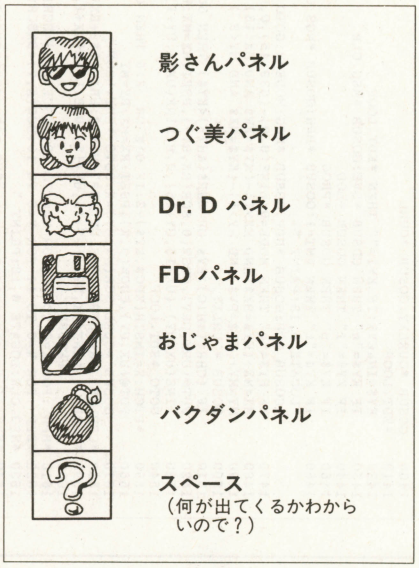
実際にやってみるとわかると思います。単純なルールですから。

最後に

ALL BASICでプログラムを打ち込みRUNすればゲームができます。

《第1表》主な変数表

変数	内容
C%	パネル・ポインターの絵
K%	消去用
L%	列移動の印
A%,B%	列移動
C( )	色のデータ
O( ),P( ),M(,)	消す場所
V,Z,W	パネルを消すときの連続数，個数
GS,HS,SC	スコア
MX,MY	マウスの位置
AX,AY	ポインターのあるパネルの場所



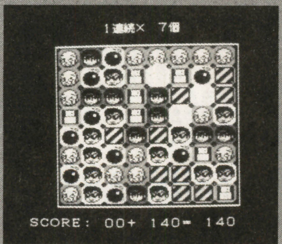
《第1図》

CHECKER FLAG

つぐ美：ichiro君は毎回，編集部のみんなが出てくるゲームを作ってくれるのでうれしいわぁ♥
Dr.D：手作りという感じがしてよいのぉ〜
編：…あの…私は？ (;_;)

1030行のWTでスピードが調整できます。

◀《写真1》マウスでレベルが調整できるぞ



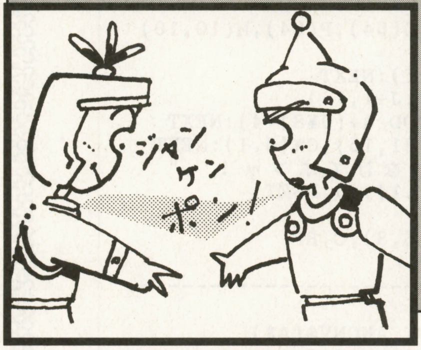
《写真2》同じマークを四つ以上つなげて消そう

★投稿プログラムが掲載されるともらえる原稿料って，いったいHow much?!(佐賀市・**松尾慎治13歳**)……【**影**：これって，私も知らないんだよね。いくら？**編**：編集長とDr.Dさんが影さんには教えるなって。**影**：何で？**編**：それは…ムニャムニャ，投稿すればわかるんだって。】

```
1000 *GAME          '-----◎つなげてボンッ！◎-----------------Programmed by ichiro
1010 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,,,,2:MOUSE 0:MOUSE 4,192,36,447,163
1020 SCREEN 3,2,0,1:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1030 WT=200:HS=1000
1040 DIM C%(130,8),K%(130),L%(130),A%(1026),B%(1026),C(32),O(64),P(64),M(10,10)
1050 FOR I=0 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT
1060 FOR I=0 TO 31:READ C(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT
1070 FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 63:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
1080   FOR K=0 TO 1:LINE(J*4+K*2,I)-STEP(1,0),C(A¥(4-K*3) MOD 4+(J¥8)*4):NEXT
1090 NEXT J,I:FOR I=0 TO 7:PSET(I*32,0),I:GET(I*32,0)-STEP(31,15),C%(0,I):NEXT
1100 LINE(0,0)-(31,15),8,BF:GET(0,0)-(31,15),L%:CLS 3:T$="つなげてボンッ！ "
1110 FOR I=0 TO 8:PUT(0,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$(T$,I+1,1)))),PSET
1120  C=4+(I>3)*2-(I MOD 2=0)*8:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15
1130    IF POINT(K,J)>0 THEN LINE(K*4+I*60+80,J*4+40)-STEP(6,8),C,BF
1140 NEXT K,J,I:SCREEN ,0:OUT &HA2,&H4B:OUT &HA0,1
1150 *TIT           '-----《タイトル画面》------------------------------------------
1160 CLS:LOCATE 28,18:PRINT"マウスをクリックしよう！"
1170 A$="HIGH SCORE"+STR$(HS)+"0":LOCATE 40-LEN(A$),19:PRINT AKCNV$(A$)
1180 WHILE MOUSE(2,1)=0:FOR TM=0 TO WT:NEXT:LV=(LV+MOUSE(2,2))MOD 8
1190  LOCATE 33,20:PRINT AKCNV$("LEVEL"+STR$(LV+1)):WEND:ROLL -200
1200 CLS:SC=0:L=6-LV/10:SP=WT-LV*WT/10:T=0:MOUSE 1,320,100:GET(X,Y)-(X,Y),K%
1210 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:C=INT(RND*(L+1)):IF C=0 THEN R=R+1
1220   PUT(J*32+192,I*16+36),C%(0,C),PSET:NEXT J,I:LINE(188,34)-(452,166),7,B
1230 *MAIN          '-----◎ＭＡＩＮ◎-------------------------------------------
1240 MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1):T=T+1:IF T>SP THEN PUT(X,Y),K%,PSET:GOTO *TIM
1250 IF MOUSE(2,1)=1 THEN PUT(X,Y),K%,PSET:GOTO *BMB
1260 IF MOUSE(2,2)=1 THEN PUT(X,Y),K%,PSET:GOTO *MOV
1270 IF X<>MX OR Y<>MY THEN PUT(X,Y),K%,PSET ELSE *MAIN
1280 GET(MX,MY)-STEP(31,15),K%:PUT(MX,MY),C%(0,7),OR:X=MX:Y=MY
1290 IF R>0 THEN *MAIN ELSE FOR I=5 TO 20:ROLL I:FOR TM=0 TO WT/2:NEXT TM,I
1300 CLS:LOCATE 31,16:PRINT AKCNV$("GAME OVER")
1310 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 28,19:PRINT AKCNV$("HIGH SCORE!!")
1320 A$="SCORE"+STR$(SC)+"0":LOCATE 40-LEN(A$),20:PRINT AKCNV$(A$)
1330 WHILE MOUSE(2,1)=0:WEND:WHILE MOUSE(2,1)=1:WEND:BEEP:GOTO *TIT
1340 *TIM           '-----◎パネル作る◎------------------------------------------
1350 A=INT(RND*8):B=INT(RND*8):IF POINT(A*32+192,B*16+36)>0 THEN 1280
1360 BEEP:PUT(A*32+192,B*16+36),C%(0,INT(RND*L+1)),PSET:T=T-SP:R=R-1:GOTO 1280
1370 *BMB           '-----◎パネル消す◎------------------------------------------
1380 O=(MX-160)¥32:P=(MY-20)¥16:C=POINT(O*32+160,P*16+20):IF C<2 THEN 1280
1390 W=0:Z=0:O(0)=O:P(0)=P:ERASE M:DIM M(10,10):M(O,P)=1
1400 WHILE W<=Z:FOR I=0 TO 3:O=O(W)+X(I):P=P(W)+Y(I):A=POINT(O*32+160,P*16+20)
1410  IF (A=C OR (C=6 AND A=1)) AND M(O,P)=0 THEN Z=Z+1:O(Z)=O:P(Z)=P:M(O,P)=1
1420 NEXT I:W=W+1:WEND:IF Z<3 THEN 1280 ELSE V=V+1:SP=SP-WT/100
1430 LOCATE 30,2:PRINT AKCNV$(STR$(V)+"連続×"+STR$(Z+1)+"個 ")
1440 LOCATE 18,22:PRINT AKCNV$("SCORE:"+STR$(SC)+"0+");:GS=V*(Z+1)*(LV+2)
1450 SC=SC+GS:PRINT AKCNV$(STR$(GS)+"0="+STR$(SC)+"0")
1460 FOR I=0 TO Z:PUT(O(I)*32+160,P(I)*16+20),C%(0,0),PSET:R=R+1:NEXT:GOTO 1280
1470 *MOV           '-----◎パネル動かす◎----------------------------------------
1480 AX=(MX-192)¥32:AY=(MY-36)¥16:PUT(AX*32+192,AY*16+36),L%,OR
1490 WHILE -MOUSE(2,2):T=T+1:MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1):X=(MX-192)¥32:Y=(MY-36)¥16
1500  IF AX<>X THEN CLS:V=0:GOSUB *A
1510  IF AY<>Y THEN CLS:V=0:GOSUB *B
1520 WEND:X=AX*32+192:Y=AY*16+36:PUT(X,Y),C%(0,POINT(X,Y)-8),PSET:GOTO 1280
1530 *A:O=((8-X+AX) MOD 8)*32
1540  GET(192,AY*16+36)-STEP(O-1,15),A%:GET(O+192,AY*16+36)-(447,AY*16+51),B%
1550  PUT(192,AY*16+36),B%,PSET:PUT(448-O,AY*16+36),A%,PSET:AX=X:RETURN
1560 *B:O=((8-Y+AY) MOD 8)*16
1570  GET(AX*32+192,36)-STEP(31,O-1),A%:GET(AX*32+192,O+36)-(AX*32+223,163),B%
1580  PUT(AX*32+192,36),B%,PSET:PUT(AX*32+192,164-O),A%,PSET:AY=Y:RETURN
1590 *DAT           '-----◎ＤＡＴＡ◎-------------------------------------------
1600 DATA ,00B,0B0,9D6,B00,CCC,BB0,FFF,444,44F,4F4,BF8,F44,FFF,FF4,FFF
1610 DATA ,5,7,,,6,,,,5,3,2,,2,3,5,,1,3,5,,4,5,7,,6,2,5,,8,15,,1,,,1,-1,,,-1
1620 DATA 0555555005555555005555555005555555005555555005555555005555550AAAA8000
1630 DATA 15555554100000041400015415000154155005541555555541555069495560000
1640 DATA 555AA555450055015000001550000015550AA0555040010555557D66595580000
1650 DATA 55AAAA554401540140000000550000000554AAAA15503FAC0555005A595560000
1660 DATA 56A96A954005500140000000540000000552AAAA15503F8C055500005595558000
1670 DATA 56A55A95401540114000A8014055400150AA8285503F8C055400001595556000
1680 DATA 55A96A554055005140228201400004014FEAFC85503FAC0554003C1599555800
1690 DATA 5555A955415401514208280142002001522A8A855000000550003C05A2556000
1700 DATA 5556A555455005515040100140020001482A0A8550EBBB0550000000580958000
1710 DATA 555695554540154150080221532232214328F22150EEAB0550000000500260000
1720 DATA 5555555545005501502A0A21532A3A21482A0A2150EBAB0550000000500080000
1730 DATA 555695554401540152AAAA8552AAAA0553C3CA0550EEAB055400001500000000
1740 DATA 555AA5554005500152BFEA155099A8055328CA1550EBAB055400001500000000
1750 DATA 555695554015401154AFA05554268015548A205550000000555000005500000000
1760 DATA 15555554100000041500055415401554150005541555555541550055400000000
1770 DATA 0555555005555555005555555005555555005555555005555555005555555000000000
```

★高校も無事に卒業し，車の免許もとれたので，「さあ！プログラムだ！」と思って，電源を入れたら画面が茶色に…!! 同い歳のつぐ美さん，こんな僕に愛の手を!!(福島県安達郡・**荒川崇典17歳**)……**【つぐ美**：だめじゃないの荒川君，私の歳をバラしちゃ。**】**

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



じゃんけんで陣地を広げよう!

THE陣取り(じんと)SPECIAL(スペシャル)98

工藤　賢志(17歳)

はじめに

はじめてゲームプログラムを投稿します。多分載らないだろうと思いながら投稿しましたが，どうでしょうか。

プログラムについて

すべてBASICなので，普通に入力してください。なお，はじめて実行するときは，グラフィック・データ・ファイルが必要です。グラフィック・データ・ファイルは，XFER キーを押しながら，RUNすると作成できます。

ゲームのルール

このゲームは，縦10×横13の領域上で，自分の陣地を広げていくものです。

プログラムを実行すると，PLAYER A, Bが，人間またはコンピュータかを問われるので，右クリックで切り替えて，左クリックで決定してください。

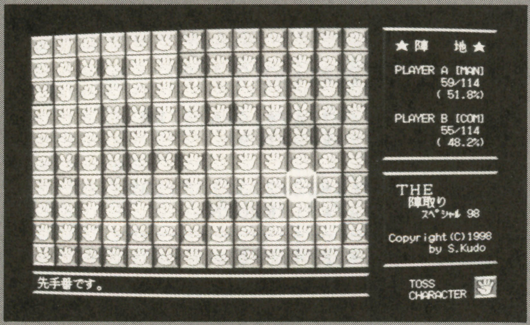
ゲームの概要は,「自分の陣地を広げていく」というものですが，どのようにして広げていくかを説明します。

まずプレイヤーは，適当な領域に✊・✌・✋のブロックのうちの，いずれかを置きます（✊・✌・✋は，右クリックで切り替わります)。なお，置ける場所は，自分のマス以外のマスに限られています。ブロックを置くと，ブロックを置いた領域とそのブロックの周りの領域（合わせて9個）と，自分の置いたブロックとが，ジャンケンします。そして，自分が置いたブロックが勝つと，その領域は自分の陣地になります。負けるとそのマスは相手のマスになり，あいこだった場合は，そのマスは変化しません。なお，PLAYER Aの陣地は青で，PLAYER Bの陣地は赤で，どちらの陣地でもない領域は黄緑で表されます。

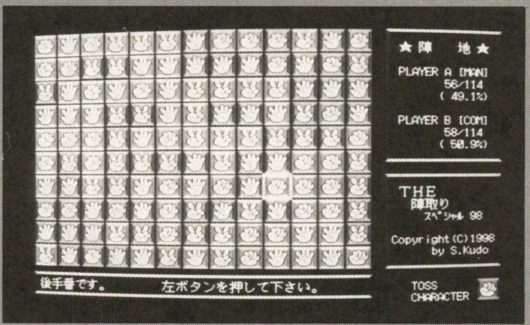
ゲームは，すべての領域が黄緑色のマスになったときに終了します。

《第1表》変数表（主な変数）

G(,)	……0 グー 1 チョキ 2 パー
Z(,)	………0 PLAYER A,B どちらの陣地でもない 1 PLAYER Aの陣地 2 PLAYER Bの陣地
AB	………0 現在PLAYER Aの番である 1 現在PLAYER Bの番である
S( )	………S(0) PLAYER Aの陣地の面積 S(1) PLAYER Bの陣地の面積
T( )	………グラフィック格納変数

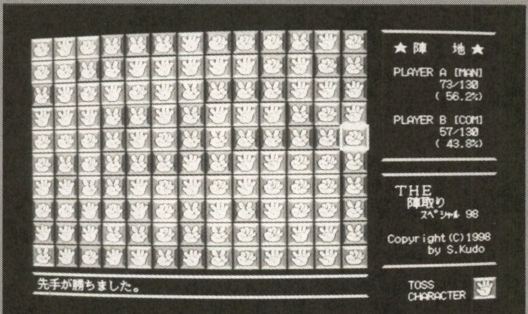


▲《写真1》右クリックで右下の手がかわるぞ

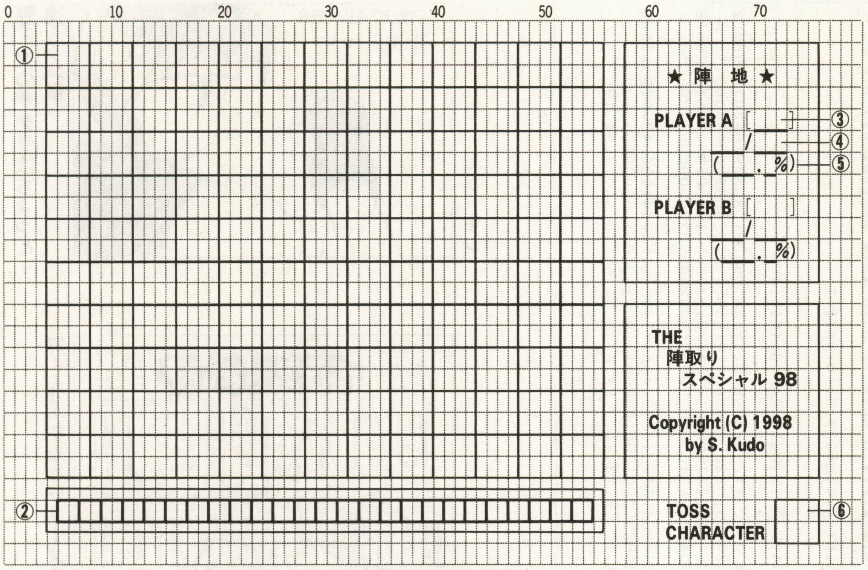


▲《写真3》最後に多かったほうの勝ちとなる

▼《写真2》交互に陣地を取っていって…



★「読ホン」のネタが思いつき，パソコンで一太郎を使い作成，気がつくとソーサリアンFが…。(富山市・**井上浩介18歳**)……【**影**：私も原稿をバリバリ書いていたつもりが，気がつくとたまごっちCD-ROMが…。**編集長**：影くぅ〜ん。**影**：い，いえ，何でも.!!】



《第1図》陣取り画面

画面説明

①このマス目上で，ゲームをします。
②ここに，メッセージが表示されます。
③プレイヤーが人［MAN］か，コンピュータ［COM］かが，表示されます。
④⑤緑色以外のブロックのうち，PLAYER Aのブロックがどのくらいあるかを示します。
⑥現在，グー・チョキ・パーのうちのどれが選択されているかを表示します(第1図)。

改造について

コンピュータ思考ルーチンを改良したほうがいいと思います。本プログラムでは，コンピュータが置くマスは，単にランダムに決定しているだけなので，かなり弱いです。

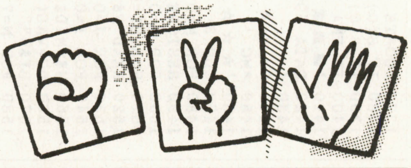
CHECKER FLAG

編：置ける場所は双方がまだ置いてない所に限定したほうがいいんじゃないかな…。

Dr.D：ふむ。いわゆる「おいしい場所」が毎ターンごとに取り合いになってしまうからのぉ…。

最後に

このゲームは，プログラムを作ってやってみる前は，もっと楽しいものかと思っていましたが，やってみるとあまり面白くないようです。みなさんが自分なりに改造して遊んでもらえればと思っています。また投稿したいと思います。



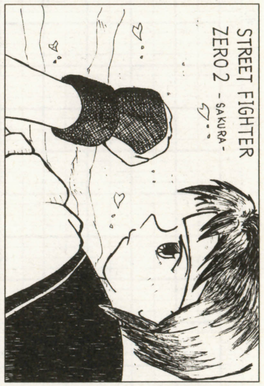
『THE陣取りSPECIAL98』のプログラム・リスト

```
10 'save "JINTORI.BAS",A
20 'GOSUB *MC:END
30 '----- PC-9801 ｼﾘｰｽﾞ -----------------------------------------------
40 '                                          N88-日本語BASIC(86)
50 '     T H E   陣取り  S P E C I A L  9 8     (DOS版専用)
60 '                                97. 7. 1      by 工藤賢志
70 '------------------------------------------------------------------
80 '■■■■■■  初期設定  ■■■■■■
90 CLS 3:CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR 7,0,0,0,2
100 DEFINT A-Z
110 MOUSE 0
120 DEF FNA=(MOUSE(2,1))
130 DEF FNB=(MOUSE(2,2))
140 DIM T(2321),G(12,9),Z(12,9)
150 IF INP(&HEC)=253 THEN GOSUB *MC
160 DEF SEG=VARPTR(T(0),1):BLOAD "JINTORI.GRA",0
170 PUT@(0,0),T(0)
180 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:GET@(I*32,J*32)-STEP(31,31),T((I*3+J)*258)
190 NEXT I,J
200 RESTORE:FOR I=0 TO 12:READ D$:COLOR=(I,VAL("&H"+D$)):NEXT
210 MOUSE 4,32,20,447,335
220 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*100+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
230 CLS 3:FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 12
240 G(I,J)=INT(RND*3):NEXT I,J
250 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3:Z(I,J)=1:Z(I+9,J+7)=1:Z(I+9,J)=2:Z(I,J+7)=2:NEXT I
,J
260 '■■■■■  画面作成  ■■■■■
270 R=3:CL=11:X0= 32:Y0=344:X1=447:Y1=375:GOSUB *SQ
280           X0=464:Y0= 16:X1=607:Y1=191:GOSUB *SQ
290                  Y0=208:         Y1=335:GOSUB *SQ
300 LOCATE 60,2:PRINT "★ 陣     地 ★"
310 LOCATE 60,14:PRINT "T H E"
320 LOCATE 62,15:PRINT "陣取り"
330 LOCATE 64,16:PRINT "ｽﾍﾟｼｬﾙ 98"
340 LOCATE 59,18:PRINT "Copyright(C)1998"
350 LOCATE 65,19:PRINT "by S.Kudo"
360 LOCATE 62,22:PRINT "TOSS"
370 LOCATE 62,23:PRINT "CHARACTER"
380 '■■■■■  プレイヤー選択  ■■■■■
390 PL$(0)="先手：MAN  後手：MAN"
400 PL$(1)="先手：MAN  後手：COM"
410 PL$(2)="先手：COM  後手：MAN"
420 PL$(3)="先手：COM  後手：COM"
430 PL=0
440 LOCATE 5,22:PRINT PL$(PL)
450 IF FNB THEN WHILE FNB:WEND:PL=PL+1:IF PL=4 THEN PL=0:GOTO 440 ELSE 440
460 IF FNA THEN WHILE FNA:WEND:GOTO 480
470 GOTO 450
480 IF PL=0 THEN MOC(0)=0:MOC(1)=0
490 IF PL=1 THEN MOC(0)=0:MOC(1)=1
500 IF PL=2 THEN MOC(0)=1:MOC(1)=0
510 IF PL=3 THEN MOC(0)=1:MOC(1)=1
520 LOCATE 5,22:PRINT SPC(50)
530 GOSUB *PB
540 MOUSE 1,32,16:GOSUB *PC
550 AB=0
560 *MAIN '■■■■■■  メインルーチン  ■■■■■■
570 MOUSE 1,32,16:GOSUB *S:GOSUB *INFO
580 TS=0:GOSUB *BL
590 LOCATE 5,22:IF AB=0 THEN PRINT "先手番です。"; ELSE PRINT "後手番です。";
600 PRINT SPC(32)
610 IF MOC(AB) THEN GOSUB *PLAY.COM ELSE GOSUB *PLAY.MAN
620 GOSUB *TOSSAB
630 GOSUB *S:IF S(0)+S(1)=130 THEN *EN
640 AB=1-AB
650 GOTO *MAIN
660 *INFO '■■■■■  情報表示  ■■■■■
670 LOCATE 60, 4:PRINT "PLAYER A [    ]
680 LOCATE 66, 5:PRINT USING "###/###";S(0);S(0)+S(1)
690 LOCATE 66,6:IF S(0)+S(1) THEN PRINT USING "(###.#%)";S(0)/(S(0)+S(1))*100 EL
```

★別冊付録にBIOSの設定方法が載っていないので，載せてほしい!!(千葉県柏市・遠藤克浩17歳)……【編：BIOSの設定はメーカーによってもボードによっても異なるから，一概にこうとは言えないんですよね。一番頭を悩ます部分ではあるんですけども…。】

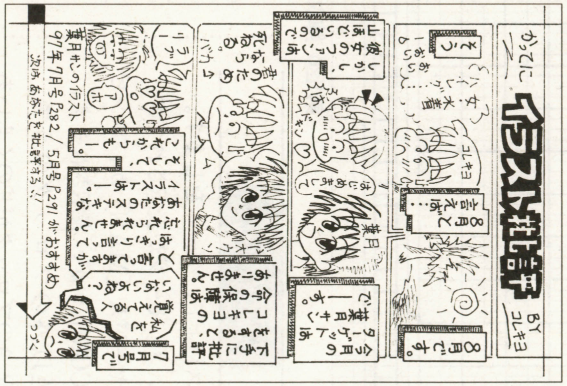
```
SE PRINT "(  0.0%)"
700 LOCATE 60, 8:PRINT "PLAYER B [    ]
710 LOCATE 66, 9:PRINT USING "###/###";S(1);S(0)+S(1)
720 LOCATE 66,10:IF S(0)+S(1) THEN PRINT USING "(###.#%)";S(1)/(S(0)+S(1))*100 E
LSE PRINT "(  0.0%)"
730 LOCATE 70, 4:IF MOC(0)=0 THEN PRINT "MAN" ELSE PRINT "COM"
740 LOCATE 70, 8:IF MOC(1)=0 THEN PRINT "MAN" ELSE PRINT "COM"
750 RETURN
760 *PLAY.MAN '■■■■■  ゲームプレイ(MAN)  ■■■■■
770 MXX=MX:MYY=MY
780 MX=INT((MOUSE(0)-32)/32):MY=INT((MOUSE(1)-16)/32)
790 IF MX<>MXX OR MY<>MYY THEN X=MX:Y=MY:GOSUB *DC:GOSUB *PC
800 IF FNB=0 THEN 850
810 WHILE FNB
820 WEND
830 TS=TS+1:IF TS=3 THEN TS=0
840 GOSUB *BL
850 IF FNA THEN WHILE FNA:WEND:IF Z(MX,MY)=AB+1 THEN *PLAY.MAN ELSE RETURN
860 GOTO *PLAY.MAN
870 *PLAY.COM '■■■■■  ゲームプレイ(COM)  ■■■■■
880 GOSUB *DC
890 MX=INT(RND*12)+1:MY=INT(RND*9)+1
900 IF Z(MX,MY)=AB+1 THEN 890
910 X=MX:Y=MY:GOSUB *PC
920 LOCATE 25,22:PRINT "左ボタンを押して下さい。"
930 IF FNA THEN WHILE FNA:WEND ELSE 930
940 RETURN
950 *TOSSAB '■■■■■  ジャンケン実行  ■■■■■
960 FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1
970 IF MX+I<0 OR MX+I>12 OR MY+J<0 OR MY+J>9 THEN 1010
980 G=G(MX+I,MY+J)
990 IF (TS=0 AND G=1) OR (TS=1 AND G=2) OR (TS=2 AND G=0)
     THEN Z(MX+I,MY+J)=AB+1:GOTO 1010
1000 IF TS<>G THEN Z(MX+I,MY+J)=AB-(AB=0)*2
1010 NEXT I,J
1020 GOSUB *PB
1030 GOSUB *PC
1040 RETURN
1050 *BL '■■■■  現在置かれるブロックを表示  ■■■■
1060 PUT@(576,352),T((AB+1+TS*3)*258),PSET
1070 RETURN
1080 *SQ '■■■■■  四角形描画  ■■■■■
1090 FOR H=0 TO R
1100 LINE(X0+H,Y0+H)-(X1-H,Y0+H),CL     '上
1110 LINE(X0+H,Y1-H)-(X1-H,Y1-H),CL     '下
1120 LINE(X0+H,Y0+H+1)-(X0+H,Y1-H-1),CL+1 '左
1130 LINE(X1-H,Y0+H+1)-(X1-H,Y1-H-1),CL+1 '右
1140 NEXT H
1150 RETURN
1160 *PC '■■■■■  カーソル表示  ■■■■■
1170 LINE(X*32+32,Y*32+16)-STEP(31,31),9,B
1180 LINE(X*32+31,Y*32+15)-STEP(33,33),9,B
1190 RETURN
1200 *DC '■■■■■  カーソル消去  ■■■■■
1210 FOR I=0 TO 13:LINE(31+I*32,16)-STEP(0,320),0
1220               LINE(32+I*32,16)-STEP(0,320),0:NEXT
1230 FOR I=0 TO 10:LINE(31,15+I*32)-STEP(417,0),0
1240               LINE(32,16+I*32)-STEP(417,0),0:NEXT
1250 RETURN
1260 *PB '■■■■■  ブロック表示  ■■■■■
1270 FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 12:PUT@(I*32+32,J*32+16),T((G(I,J)*3+Z(I,J))*258),P
SET
1280 NEXT I,J
1290 RETURN
1300 *S '■■■■■  PLAYER A,B のブロックの数を数える  ■■■■■
1310 S(0)=0:S(1)=0
1320 FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 12:IF Z(I,J) THEN S(Z(I,J)-1)=S(Z(I,J)-1)+1
1330 NEXT I,J
1340 RETURN
1350 *EN '■■■■■  ゲーム終了  ■■■■■
1360 GOSUB *INFO
```

```
1370 LOCATE 5,22:IF S(0)>S(1) THEN PRINT "先手が勝ちました。";SPC(30)
1380 IF S(0)<S(1) THEN PRINT "後手が勝ちました。";SPC(30)
1390 IF S(0)=S(1) THEN PRINT "引き分けです。";SPC(30)
1400 IF FNA THEN WHILE FNA:WEND:RUN ELSE 1400
1410 '■■■■■■  データ群  ■■■■■
1420 DATA 500,BB0,A30,33F,00B,0F0,0B0,8A8,BF6,FF0,000,AAA,666
1430 '
1440 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
1450 *MC '        キャラクターファイル作成
1460 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
1470 CLS 3
1480 FOR M=0 TO 2
1490 RESTORE *DA
1500 FOR K=0 TO 2
1510 R=3:CL=M*2+1:X0=K*32+1:Y0=M*32+1:X1=X0+29:Y1=Y0+29:GOSUB *SQ
1520 READ F$
1530 FOR J=0 TO 23
1540 FOR I=0 TO 2
1550 H$=MID$(F$,I*2+J*6+1,2)
1560 DC=VAL("&H"+H$)
1570 BI$=""
1580 FOR N=7 TO 0 STEP -1:BI$=BI$+HEX$(-((DC AND 2^N)<>0))
1590 NEXT N
1600 FOR L=0 TO 7:C=VAL(MID$(BI$,L+1,1)):IF C THEN D=10 ELSE D=7
1610 PX=4+K*32+L+I*8:PY=J+4+M*32
1620 IF POINT(PX,PY)=0 THEN PSET(PX,PY),D ELSE IF D=10 THEN PSET(PX,PY),D
1630 NEXT L,I,J,K
1640 FOR I=0 TO 10:READ X,Y:PAINT(X,Y+M*32),8,10:NEXT I
1650 NEXT M
1660 GET@(0,0)-(95,95),T(0)
1670 DEF SEG=VARPTR(T(0),1):BSAVE "JINTORI.GRA",0,4610:RUN
1680 *DA
1690 DATA 000000000000003C0003C3C004412008209008108808108808F108C30910A4071098022
11801221800C418C0B8284084C41F030400008200008200010100020OC00C003FF00000000 'グー
1700 DATA 0E01C01102202084102084102048102048101028201030200810C005D3200634100818
18100814200422260242410282408304407C8840007020001010002008002006000C001FF00 'チョ
キ
1710 DATA 0070000089C00086203C842042842C428432418421408421208441100042087F020580
C47400088C000882E00881100840080820081010081008001008002004004002008001FF00
1720 DATA 11,10,18,11,22,14,24,17,16,22,41,9,52,8,46,24,51,15,55,19,84,19
```



by トシ

評…次のサクラはちょっと違う！（影）



by さだかねコレキヨ

評…なんかもうシリーズ化しているネ（つぐ美）

★今まで，本誌に掲載された，「アーケード・ゲーム・グラフィティ」の記事をぜひ，オール・アバウトのような形式で単行本化してほしい!!（東京都多摩市・山崎　宏22歳）……【影：いいねぇ，それ。この連載，まだ終わったわけではないので，期待して待っててね！】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

ビットマップはこれで完ぺき!?

超減色的手動画像変換器

浜本　階生(15歳)

何これ

要するにビットマップをDOSに落とすプログラムです。

・モノクロ・ビットマップを読み込める！

・何と256色ビットマップも読み込める！

・さらに，フルカラー・ビットマップまで読み込める！

・もちろん，16色ビットマップだって読み込める！

・減色するからすごく綺麗に読み込める！

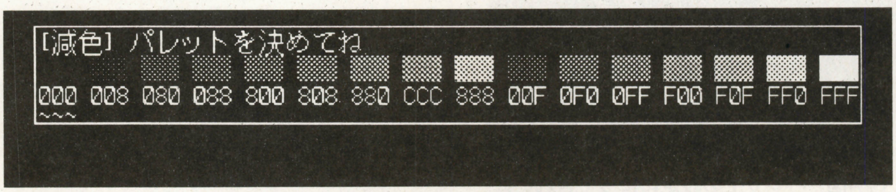
・パレット・ファイルは，RGBで出力するからアートマスターで読み込める！

以上の『6大読み込める機能』付きです。

使いかた（基本編）

【256色，フルカラー・ビットマップの場合】

ちょっと複雑なので，Windows95標準の“森.BMP”を例にして説明します。はじめにファイル名を聞いてくるので，“森”と入力します。すると，**第1図**のような，パレットの設定画面になります(4



《第1図》パレット設定画面 1

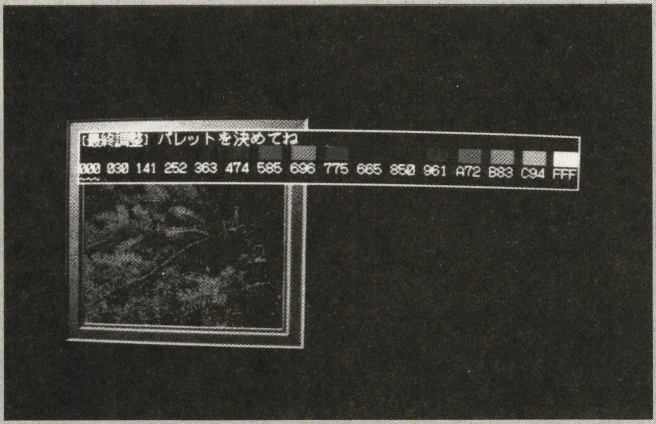
6でカーソルが左右に動きます。7 1 8 2 9 3で，RGBの輝度が調節できます。さらにL Sでパレットの読み込み／保存ができますが，これは応用編で説明します)。

本来ならここできちんとパレットを設定するのですが，試しに何も変更を加えないでスペース・キーを押し，決定してみます。すると，とりあえず絵がロードされ，**第2図**のようになります。色がめちゃくちゃですね。これはパレットを設定しなかったからなんです。そこで，Nと答えて**第1図**まで戻ります。

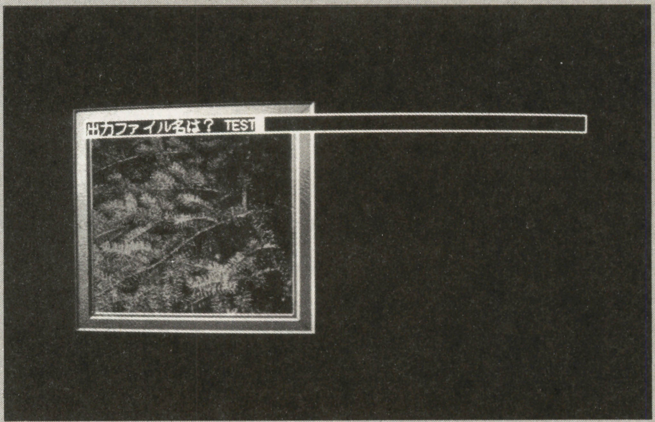
今度はきちんと設定してみましょう。森.BMPでメインとなっている色は緑と茶です。この2色を重点的に設定するので

《第2図》変更なしに絵をロードすると色がめちゃくちゃ

す。**第3図**を見てください。パレットが緑→灰→茶のグラデーション状になっています。この設定でもう一度ロードしてみ

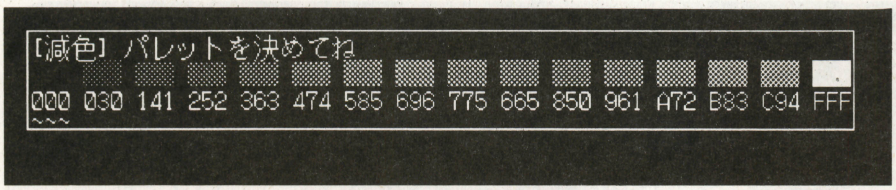


▲《写真1》色数を落とした後，微調整できるぞ



▲《写真2》調整した後はファイルに保存しておこう

★4月号のOFにもあったように新機種よりも昔のPCを大切にして昔のPCの記事をたくさん載せてください。(愛知県名古屋市・N60mBASICχ歳)……【影：Dr.Dが生きている限り大丈夫じゃないの？Dr.D：ワシはまだまだ現役じゃぞい。パーツも換えたしの。一同：パーッ!?】



《第3図》パレット設定画面2

《第4図》パレットの設定によってきれいに

ます(第4図)。自分でいうのも何だけど，ものすごく綺麗です。

次に，パレットの最終調整を行ないます。ビットマップの中には，色が複雑すぎて，今の方法だけではどうしてもうまくロードできないものがあります。そんな時にここで調整するのです。

最後に出力ファイル名を入力すると，後述のファイルが出力されます。

長々と書きましたが，とにかくやればわかると思います。いろんなビットマップで練習して，パレット設定のコツをつかんでください。

【モノクロ，16色ビットマップの場合】

この二つは減色を行なう必要がないので，作業は非常に簡単です。前と同じようにビットマップ・ファイルを入力し，パレットを微調整して，出力ファイル名を入力するだけです。

使いかた（応用編）

【その1】

ビットマップをロードするときに，モノクロにしたいとかセピア調にしたいとかいう場合があると思いますが，パレットをうまく設定すれば簡単に実現できます。モノクロにする場合を例にして説明しましょう。減色パレットの設定画面になったら，すべての色を使って黒→白のグラデーション状のパレットを作ります（ここで[S]を押すと，パレットを任意の名前でファイルにセーブすることができます。SIROKUROという名前で保存しておけば，後でまたモノクロにしたくなったとき，[L]を押してSIROKUROと入力するだけで読み込めるようになります)。その状態で絵をロードすると，綺麗なモノクロ効果が得られます。試してみてください。

【その2】

[SHIFT]を押しながら起動すると，パレット編集モードになります。つまり，ビットマップを読み込まないでパレットのみを読み込み／編集／保存できます。

未対応

次のビットマップは読み込めません。

- 拡張子がBMP以外のもの
- Windows用ビットマップでないもの
- 640×400の範囲を超えているもの
- 圧縮形式のもの

出力ファイル

.B1 .G1 .R1 .E1　画像のベタファイルです（モノクロのときは.B1のみ)。

.RGB　アートマスター形式のパレット・ファイルです。

BASICでロードするためには，次のようにします（SAMPLE.＊の場合)。

```
100 SCREEN 3:COLOR ,,,,2
 (必ず640＊400，16色モードにする)
110 OPEN "SAMPLE.RGB" FOR
INPUT AS #1
120 FOR I=0 TO 15:INPUT #1,R,
G,B:COLOR =(I,G ＊256＋R ＊16＋
B) : NEXT I:CLOSE #1
130 DEF SEG=&HA800:BLOAD "
SAMPLE.B1" (モノクロの場合はこの先
は要らない)
140 DEF SEG =&HB000:BLOAD
"SAMPLE.G1"
150 DEF SEG =&HB800:BLOAD
"SAMPLE.R1"
160 DEF SEG =&HE000:BLOAD
"SAMPLE.E1"
```

CHECKER FLAG

Dr.DほほぉBMPファイルの減色ツールか，さまざまなBMPに対応していて便利じゃな。

つぐ美：エラー・メッセージにフェイス・マークが入っていて楽しいね。

ちょっとした注意

実行する前に，必ずSAVEしてください。ちょっとでもアドレスを間違っただけで暴走するような仕組みになってます。

ちょっと重大な注意

Windowsビットマップなのにもかかわらず，表示される位置がずれたりすることがあります。それは，何らかの原因で，ビットマップのサイズが想定サイズと違うからです(バグだと思わないように)。これを解決するには，グラフィック・ソフトで一回読み込み，もう一度保存し直してください。

しかし恐るべきことに，Win95のペイントを使うと，元ファイルのサイズのままで保存されてしまいます。原因はよくわかりませんが，おそらくペイントが，①絵に変更が加えられていなければ，ファイルを直接コピーすることで保存する②絵に変更が加えられていれば，メモリからファイルに保存する，という方法をとっているからだと思われます。よって，色の反転を2回行なうなどして，ペイントに「変更された」と思わせてから保存すれば，うまくいくはずです。

その他にも，ペイントと同じような動作をするソフトがあるかもしれないので，注意が必要です。

後書き

初投稿のが載ったので気をよくして早速作りはじめたんですが，減色のアルゴリズムがよくわからなくて悩みました。256はすぐ解決したんだけどフルカラーのほうがちょっと(1ドットごとにRGBを比較してたんじゃ遅すぎて話にならないし)。まあ，そこそこ実用的だと思うのでぜひ使ってみてください。

★影さん！16倍速CDって回転音が少しやかましいと思わない？（福岡県三猪郡・**つぐ美さんをこよなく愛する16歳**）……**【影**：ていうか，「こんなんすごい音がして大丈夫か？」と不安になるよね。**編**：影さん，頼むから壊さないでくださいよ。**】**

『超減色的手動画像変換器』のプログラム・リスト

```
1000 '//////////////////////////////////////////////////////////////////////////
1010 ' 「超減色的画像手動変換器」 Version 1.0  Copyright(C) 1997 K.Hamamoto
1020 '//////////////////////////////////////////////////////////////////////////
1030 ON STOP GOSUB *ONSTOP:STOP ON:ON ERROR GOTO *ONERROR
1040 DEFINT A-Z:DIM PROG(511),BUF(18513),IMG(2602),IMGPAL(7682)
1050 PROGSEG=VARPTR(PROG(0),1):BUFSEG=VARPTR(BUF(0),1):POFF=120
1060 DEF SEG=BUFSEG:FOR I=0 TO 16*3-1:READ RGB:POKE POFF+I,RGB:NEXT
1070 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3:CONSOLE ,,0
1080 IF NOT INP(&HE8) AND &H40 THEN GOSUB *EDITRGB ELSE GOSUB *BMPTOB1
1090 *QUIT'/////////////////////////////////////////////////////////////// 終了
1100 CLOSE:CLS 3:CONSOLE ,,1
1110 IF ER$="" THEN PRINT "無事終了しました(^_^)" ELSE PRINT "Error: ";ER$
1120 ON ERROR GOTO 0:END
1130 *ONSTOP'//////////////////////////////////////////////// STOP押したときのやつ
1140 ER$="STOP押したんで終了します(・_・)":RETURN *QUIT
1150 *ONERROR'/////////////////////////////////////////////// ERROR起きたときのやつ
1160 IF RESUMEMODE=1 THEN RESUME *INPUTRGBFILE
1170 IF ERR=53 THEN ER$="ファイルが見つからない……(;_;)":RESUME *QUIT
1180 IF ERR=62 THEN ER$="ディスクが入ってないんですけど(^^;)":RESUME *QUIT
1190 ON ERROR GOTO 0:ERROR ERR
1200 *POKEDATA'///////////////////////////////////////////////////// マシン語書き込み
1210 DEF SEG=PROGSEG:OFFSET=0:DLINE=0:READ BINARY$
1220 WHILE BINARY$<>"END":READ TRUESUM:SUM=0
1230   FOR I=1 TO LEN(BINARY$) STEP 2
1240     CODE=VAL("&H"+MID$(BINARY$,I,2))
1250     POKE OFFSET,CODE:OFFSET=OFFSET+1:SUM=SUM+CODE
1260   NEXT I:DLINE=DLINE+1:READ BINARY$
1270   IF SUM<>TRUESUM THEN ER$="マシン語:"+STR$(DLINE)+" (-_-メ)":RETURN *QUIT
1280 WEND:BMPLOADER=0:RETURN
1290 *SETPATH'////////////////////////////////////////////////////// ファイルの名前入力
1300 IF PATHMODE=2 THEN Y=16*5 ELSE Y=16:CLS
1310 GET@(8*2-2,Y-2)-STEP(16*32-8+3,16+3),IMG
1320 LINE(8*2-2,Y-2)-STEP(16*32-8+3,16+3),15,BF,0:LOCATE 2,Y/16
1330 IF PATHMODE=0 THEN INPUT "入力ファイル名は？ ",INF$:INF$=INF$+".BMP"
1340 IF PATHMODE=1 THEN INPUT "出力ファイル名は？ ",OUTF$
1350 IF PATHMODE=2 THEN INPUT "パレットファイル名は？ ",PALF$
1360 IF OUTF$="" AND PATHMODE=1 THEN OUTF$=LEFT$(INF$,LEN(INF$)-4)
1370 LOCATE 2,Y/16:PRINT SPACE$(63):PUT@(8*2-2,Y-2),IMG,PSET:RETURN
1380 *SELECTPAL'///////////////////////////////////////////////////// パレット決め
1390 GET@(8*2-2,16-2)-STEP(32*16-8+3,16*3+8+3),IMGPAL
1400 LINE(8*2-2,16-2)-STEP(32*16-8+3,16*3+8+3),15,BF,0
1410 PALMSG$(0)="[減色]":PALMSG$(1)="[最終調整]":PALMSG$(2)="[編集]"
1420 LOCATE 2,1:PRINT PALMSG$(PALMODE);" パレットを決めてね":DEF SEG=BUFSEG
1430 FOR I=0 TO 15
1440   LINE(8*2+I*32,16*2)-STEP(23,15),I,BF
1450   B=PEEK(POFF+I*3):G=PEEK(POFF+1+I*3):R=PEEK(POFF+2+I*3)
1460   LOCATE 2+I*4,3:PRINT HEX$(R);HEX$(G);HEX$(B)
1470   COLOR=(I,G*256+R*16+B)
1480 NEXT:C=0:LOCATE 2+C*4,4:PRINT "~~~":K$=""
1490 WHILE K$<>" "
1500   K$=INKEY$:WHILE K$="":K$=INKEY$:WEND
1510   OC=C:C=C+(K$="4" AND C>0)-(K$="6" AND C<15)
1520   IF OC<>C THEN LOCATE 2+OC*4,4:PRINT "   ":LOCATE 2+C*4,4:PRINT "~~~"
1530   B=PEEK(POFF+C*3):G=PEEK(POFF+1+C*3):R=PEEK(POFF+2+C*3)
1540   R=R+(K$="1" AND R>0)-(K$="7" AND R<15)
1550   G=G+(K$="2" AND G>0)-(K$="8" AND G<15)
1560   B=B+(K$="3" AND B>0)-(K$="9" AND B<15)
1570   LOCATE 2+C*4,3:PRINT HEX$(R);HEX$(G);HEX$(B)
1580   COLOR=(C,G*256+R*16+B)
1590   POKE POFF+C*3,B:POKE POFF+1+C*3,G:POKE POFF+2+C*3,R
1600   IF K$="L" OR K$="l" THEN GOSUB *INPUTRGBFILE
1610   IF K$="S" OR K$="s" THEN OPALMODE=1:GOSUB *OUTPUTRGBFILE
1620 WEND:CLS:PUT@(8*2-2,16-2),IMGPAL,PSET:RETURN
1630 *INPUTRGBFILE'/////////////////////////////// パレット(アートマスター互換)を読む
1640 PATHMODE=2:GOSUB *SETPATH:IF PALF$="" THEN RETURN
1650 RESUMEMODE=1:OPEN PALF$+".RGB" FOR INPUT AS #1:RESUMEMODE=0
1660 FOR I=0 TO 15:INPUT #1,R,G,B
1670   LOCATE 2+I*4,3:PRINT HEX$(R);HEX$(G);HEX$(B)
1680   COLOR=(I,G*256+R*16+B)
1690   POKE POFF+2+I*3,R:POKE POFF+1+I*3,G:POKE POFF+I*3,B
1700 NEXT:CLOSE:RETURN
1710 *OUTPUTIMGFILE'//////////////////////////////////////////////////// ベタを出す
1720 DEF SEG=&HA800:BSAVE OUTF$+".B1",0,32000:IF BIT=1 THEN RETURN
1730 DEF SEG=&HB000:BSAVE OUTF$+".R1",0,32000
1740 DEF SEG=&HB800:BSAVE OUTF$+".G1",0,32000
1750 DEF SEG=&HE000:BSAVE OUTF$+".E1",0,32000
1760 RETURN
1770 *OUTPUTRGBFILE'///////////////////////////////// パレット(アートマスター互換)を出す
1780 DEF SEG=BUFSEG
1790 IF OPALMODE=0 THEN PALF$=OUTF$
1800 IF OPALMODE=1 THEN PATHMODE=2:GOSUB *SETPATH:IF PALF$="" THEN RETURN
1810 OPEN PALF$+".RGB" FOR OUTPUT AS #1
1820 FOR I=0 TO 15
1830   R=PEEK(POFF+2+I*3):G=PEEK(POFF+1+I*3):B=PEEK(POFF+I*3)
1840   R$=RIGHT$(STR$(R),2):G$=RIGHT$(STR$(G),2):B$=RIGHT$(STR$(B),2)
1850   PRINT #1," "+R$+" "+G$+" "+B$
1860 NEXT:CLOSE:RETURN
1870 *BMPTOB1'=================================== ビットマップ→ベタ+パレット
1880 GOSUB *POKEDATA:PATHMODE=0:GOSUB *SETPATH:GOSUB *BMPINFO
1890 IF BIT<=4 THEN GOSUB *BMPFEWCOLORS ELSE GOSUB *BMPMANYCOLORS
1900 PATHMODE=1:GOSUB *SETPATH
1910 GOSUB *OUTPUTIMGFILE:OPALMODE=0:GOSUB *OUTPUTRGBFILE:RETURN
1920 *BMPINFO'////////////////////////////////////// ビットマップ情報の取得&書き込み
1930 OPEN INF$ FOR INPUT AS #1
1940 B$=INPUT$(1,#1):M$=INPUT$(1,#1):D$=INPUT$(16,#1)
1950 IF B$+M$<>"BM" THEN ER$="BMPファイルじゃないみたい(+_+)":GOTO *ERRO
1960 WIDT=ASC(INPUT$(1,#1))+ASC(INPUT$(1,#1))*256:D$=INPUT$(2,#1)
1970 HEIG=ASC(INPUT$(1,#1))+ASC(INPUT$(1,#1))*256:D$=INPUT$(4,#1)
1980 IF WIDT>640 OR HEIG>400 THEN ER$="画面に入らない……(T_T)":GOTO *ERRO
1990 BIT=ASC(INPUT$(1,#1)):CLOSE:DEF SEG=BUFSEG
2000 FOR I=1 TO LEN(INF$):POKE I-1,ASC(MID$(INF$,I,1)):NEXT
2010 POKE LEN(INF$),0:POKE 64,WIDT MOD 256:POKE 65,WIDT¥256
2020 POKE 66,HEIG MOD 256:POKE 67,HEIG¥256
2030 STARTADR=(HEIG-1)*80:STEPADR=80+(WIDT+7)¥8:POKE 70,STEPADR
2040 POKE 73,BIT:RETURN
2050 *BMPFEWCOLORS'////////////////////////////////////////// 16色以下ビットマップ
2060 DEF SEG=BUFSEG:POKE 68,STARTADR MOD 256:POKE 69,STARTADR¥256
2070 DEF SEG=PROGSEG:CALL BMPLOADER(BUFSEG)
2080 PALMODE=1:GOSUB *SELECTPAL:RETURN
2090 *BMPMANYCOLORS'///////////////////////////////////////// 256色以上ビットマップ
2100 WHILE YN$<>"Y" AND YN$<>"y"
2110   CLS 2:PALMODE=0:GOSUB *SELECTPAL:CLS 2
2120   DEF SEG=BUFSEG:POKE 68,STARTADR MOD 256:POKE 69,STARTADR¥256
2130   DEF SEG=PROGSEG:CALL BMPLOADER(BUFSEG)
2140   GET@(8*2-2,16-2)-STEP(16*10+3,16+3),IMG
2150   LINE(8*2-2,16-2)-STEP(16*10+3,16+3),15,BF,0
2160   LOCATE 2,1:INPUT "これでいい？(y/n) ",YN$
2170   CLS:PUT@(8*2-2,16-2),IMG,PSET
2180 WEND:PALMODE=1:GOSUB *SELECTPAL:RETURN
2190 *EDITRGB'=============================================== パレット編集
2200 PALMODE=2:GOSUB *SELECTPAL:RETURN
2210 '///////////////////////////////////////////////////////////// 初期パレット値
2220 DATA 0,0,0, 8,0,0, 0,8,0, 8,8,0, 0,0,8, 8,0,8, 0,8,8, 12,12,12
2230 DATA 8,8,8, 15,0,0, 0,15,0, 15,15,0, 0,0,15, 15,0,15, 0,15,15, 15,15,15
2240 '/////////////////////////////////////////////////////////// ここからがマシン語
2250 DATA 5051525657068E47028B37268E1CBA0000B8003DCD21BB000089474CBAA81089,2686
2260 DATA 574AB93600E89F02E2FB8A4F4980F901741080F904744980F9087503E9BE00E9,3801
2270 DATA 3E01B108B800A88EC08B7744E87802E2FBB103BF000057BF00008B574083C207,3362
2280 DATA D3EAE862022688044647 3BFA75F48BD7E882022B77465F473B7F4275D9E99301,3849
2290 DATA B104BF0000E83F02D2E8884578E83702D2E8884579E82F02D2E888457AE82702,3816
2300 DATA 83C70383FF3075DDBF000057BF00008B574083C201D1EAF7C703007502B580E8,3742
2310 DATA 05028AE0D2E8E89B01D0ED8AC4E89401D0ED473BFA75E080FD007407B501B000,4387
2320 DATA E8810181E20300E80B028B7F442B7F46897F445F473B7F4275B1E91601B104BF,3211
2330 DATA 0000E8C201D2E888474EE8BA01D2E888474FE8B201D2E8884750E8AA01E80101,4078
2340 DATA 8A47528885A8004781FF000175D4BF000057BF00008B574083C20781E2F8FF8B,3601
2350 DATA CF80E107B580D2ED3B7F407303E87701B4008BF08A84A8003B7F407202B000E8,3814
2360 DATA 0201473BFA75D88B5740E888018B7F442B7F46897F445F473B7F4275B4E99300,3376
2370 DATA B104BF00008BC7240F88474E8BC7D2E888474F8BC7886750E886008A47528885,3695
2380 DATA A8004781FF001075DCBF000057BF00008B574083C20781E2F8FF3B7F407208B0,3473
2390 DATA 00568B7744EB1F52B104E8FA00D2E88AD0E8F30024F00AD0E8EC00D2E88AF08B,4607
2400 DATA F28A84A8005A8BCF80E107B580D2EDE87200473BFA75C38B7F408BD703D703D7,4390
2410 DATA E8F2008B7F442B7F46897F445F473B7F4275998B5F4CB43ECD21075F5E5A5958,3321
2420 DATA CFC647512E56BE780057BF00008A042A474EE8D1008AE08A44012A474FE8C600,3242
2430 DATA 02E08A44022A4750E8BB0002E03A67517306886751897F5283C6034783FF1075,3223
2440 DATA CC5F5EC352568B7744A8017403086F54A8027403086F55A8047403086F56A808,2738
2450 DATA 7403086F5780FD01753ABA00A88EC28A4754268804BA00B08EC28A4755268804,3213
2460 DATA BA00B88EC28A4756268804BA00E08EC28A47572688044689 7744C747540000C7,3346
2470 DATA 475600005E5AC35152568B774A81FEA810750F8BD6B900808B5F4CB43FCD21BB,3460
2480 DATA 00008A044681FEA8907503BEA81089774A5E5A59C380E203740BB6042AF2E8C6,3583
2490 DATA FFFECE75F9C3523C007D068AD0B0002AC25AC3,2592,END
```

X68000(X-BASIC V1.0以降)用

シンプルゆえに燃える!?アクション・ゲーム

ばいーん

川崎　修平(15歳)

●内　容●

最近，手軽に遊べるゲームが少なくなってきたので作ってみました。

上から降ってくる滴(しずく)をひたすら拾いまくるゲームです。単純なようですが，やってみるとけっこうハマります。

●遊びかた●

内容のところで簡単には書きましたが，一応細かく説明することにします。まず，自分が操作するのは下のバーで，バーには赤･緑･青の3種類があり，つながっています。降ってくる滴には色がついていて，同じく赤･緑･青の3種類があります。ここまで書けば分かると思いますが，滴を同じ色のバーで拾えばいいわけです。間違ったら即ゲーム・オーバーです。滴は一つにつき1点で，10点ごとにバーは1段ずつ上がっていきます。操作はテンキーの[4][6]でバーを左右に動かします。言葉で説明するとうまく伝わりませんが，やってみればすぐわかると思います。

●プログラム●

とにかく短いです。難しいこともしていませんし，できるだけ見やすくしてあるので，ちょっとBASICがわかる人ならすぐ理解できるでしょう。初心者の人にも少しは勉強になると思います。行数はそれほど少なくもないのですが，1行が短いので楽に打ち込めると思います。入力の注意としては，380行のスペースは半角で，430行の“！”は全角で入力します。750行の“∈Ж∋”はコード入力キーを押して，223A・2728・223Bと入力すれば出てきます。

●改造点●

僕としてはこのスピードが一番気持ちよく遊べると思うのですが，速すぎると思う人や遅すぎると思う人は，440行の100という数字を大きくすれば遅くなり，小さくすれば速くなります。

《第1表》変数表

x,y	バーの座標
xx,yy	滴の座標
col	滴の色
sc	得点
i$	キー入力
go	ゲーム・オーバー・フラグ

●終わりに●

ここ数年，ベーマガからアイデア・ゲームが減りましたね。昔は市販ソフトとは全く違ったセンスのあるゲームが多かったのに，最近は市販ソフトの物真似(ものまね)ゲームみたいなのが増えてきたように思えます。もっとショート・プログラムの利点を生かしたゲームを見てみたいです。あと，編集部の人にお願いです。もっとチェッカー・フラッグを増やして，プログラマー・オブ・マンス（覚えてる？）も復活させてください。これってとってもためになるのに，最近なくなりつつあるから。

CHECKER FLAG

Dr.D：見た感じでは，キャラクターに文字を使ったりと「X68000らしさ」がないのが残念。まあ作者が短いリストにしようとしたから仕方ないのかのう。

編：でもゲームのほうは意外と燃えますね。ゲームもプログラムもシンプルなので他機種に簡単に移植できると思います。

▲《写真1》上から落ちてくる「！」マークを受けろ

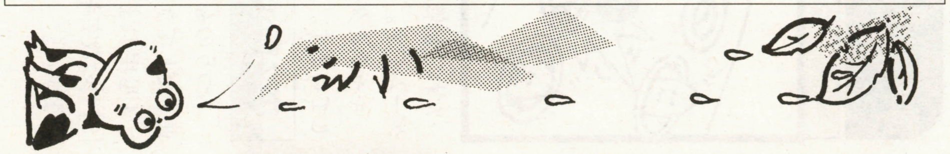
▲《写真2》同じ色で受け止めないとハズレになります

▲《写真3》ゲームが進むとバーが上昇して難しくなるぞ

★ベーマガ見ずにメモリ買ったら，起動しなくなった…(でも，メモリをとったら直った)。(京都市左京区･**大谷誠司16歳**)……【**影**：ホラいけない。ベーマガ読まないから。**編**：ベーマガなら直し方が載ってるんですか？**影**：いや，心構えの問題だね。**編**：……。】

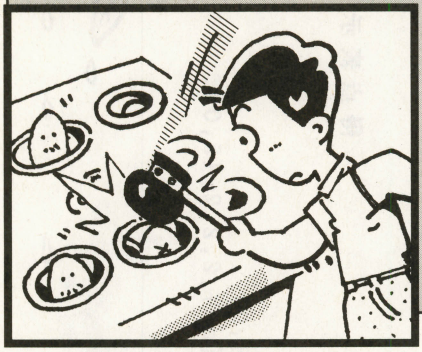
『ばいーん』のプログラム・リスト

```
  1 /*                                   変数
  2 int p(2,2)={0,1,2,2,0,1,1,2,0}
  3 int i,go,x,y,xx,yy,col,sc
  4 str i$
 10 /*                                   効果音
 20 m_init()
 30 for i=1 to 3
 40   m_alloc(i,1000)
 50 next
 60 m_trk(1,"@4o2l64v15q1r64c&c+&d&d+&e&")
 70 m_trk(1,"f&f+&g&g+&a&a+&b&<c&c+&d&d+&e")
 80 m_trk(2,"@5o5@l1v15r64¦:20c&c+&d&d+&e&:¦")
 90 m_trk(3,"@4o1@l1@v127r64¦:30<b&>b-&a&a-&g:¦")
100 /*                                   画面設定
110 screen 2,0,1,1
120 console ,,0
130 symbol(140,240,"S core",1,2,0,15,0)
140 color[0,1472,34816,63]
190 /*                                   準備
200 while 1
210   go=0
220   x=0
230   y=25
240   xx=1
250   yy=0
260   col=1
270   sco(-sc)
280   bar()
290   while inkey$(0)="":endwhile
300   /*                                 メイン
310   repeat
320     i$=inkey$(0)
330     if i$<>"" then{
340       x=x+(i$="4")-(i$="6")
350       x=x+((x=3)-(x=-1))*3
360       bar()}
370     locate xx*6+41,yy
380     print" "
390     yy=yy+1
400     if yy=y then drop()
410     color col+1
420     locate xx*6+41,yy
430     print "!"
440     for i=0 to 100-yy*yy:next
450   until go=-1
460   for i=0 to 100
470     i$=inkey$(0)
480   next
490   while inkey$(0)="":endwhile
500   cls
510 endwhile
520 /*                                   落ちたら・・・
530 func drop()
540   if p(x,xx)<>col then{
550   m_play(3)
560   go=-1 } else {
570     yy=0
580     xx=rnd()*3
590     col=rnd()*3
600     m_play(2)
610     sco(1)
620     if sc mod 10=0 then bar_up()
680     }
690 endfunc
700 /*                                   バー表示
710 func bar()
720   locate 39,y
730   for i=0 to 2
740     color p(x,i)+1
750     print"∈Ж∋";
760   next
770   print
780 endfunc
790 /*                                   バーを1段上げる
800 func bar_up()
801   m_play(1,2)
810   locate 39,y
820   print spc(18)
830   y=y-1
840   bar()
850 endfunc
860 /*                                   得点表示
870 func sco(fa)
880   sc=sc+fa
890   color 1
900   fill(184,220,256,268,0)
910   symbol(184,220,str$(sc),2,2,2,15,0)
920 endfunc
```



★3か月ほど前から，ベーマガを買い始めた。何回も読んでいると，影さんのすごさが，わかってきて，こわい!!（兵庫県朝来郡・木島大介14歳）……【影：ホホウ。その若さで私のすごさに気づくとは，なかなか見どころがあるな。編：逆の意味でのすごさかもしれませんよ。】

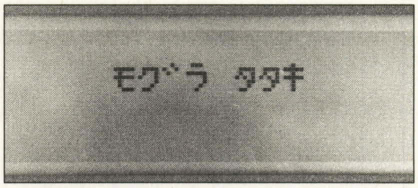
FX-890P/Z1/Z1GR用



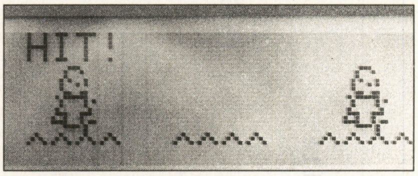
だれでも楽しめる

FXもぐらたたき

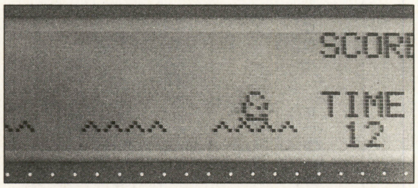
うさうさ(15歳)



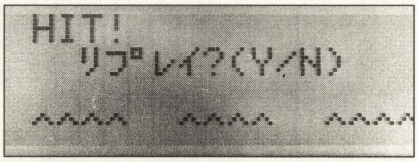
▲《写真1》単純だがわかりやすい？タイトル



▲《写真2》[1][2][3][4]キーでもぐらをたたく



▲《写真3》スコアと残りプレイ時間は右端に表示



▲《写真4》1000点突破をめざしてリプレイ！リプレイ！

だれでも楽しめるFX用のもぐらたたきゲームです。

キャラクターも，けっこう雰囲気をだしています。

遊びかた

ふつうのもぐらたたきと同じ要領で，頭をだしてきたもぐらをたたきます。

4匹現れますが，左から順番に[1][2][3][4]の数字キーがハンマーの役目をしています。

簡単に得点が入るのでやさしそうですが，プレイ時間の60秒以内に，1000点をクリアできない人は，他人と競わないほうがよいでしょう。

30秒たつと「SPEED UP」の表示がでて，出現のタイミングが速くなります。

改造へのアドバイス

キャラクターをかえてみてください。

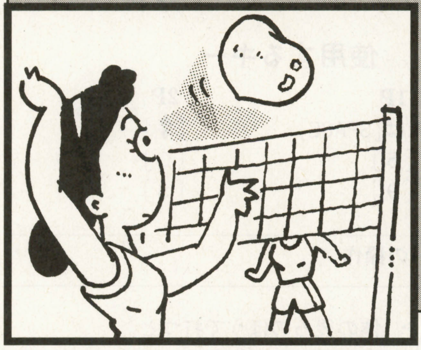
「SPEED UP」の表示の点滅などの工夫をするのもよいと思います。

『FXもぐらたたき』のプログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR:DIMA(3),B(3),A$(5:A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29:B$=CHR$(252)+CHR$(25
3:C$=CHR$(254)+CHR$(255:A$(0)="   "+A$+"   ":A$(1)="   "+A$+B$:A$(2)=B$+A$+C$:A$(3)
=A$(2):A$(4)=A$(1):A$(5)=A$(0
15 LOCATE10,1:PRINT"ﾓｸﾞﾗ ﾀﾀｷ";:IF INKEY$="" THEN 15
20 CLS:DEFCHR$(252)="00011C639381":DEFCHR$(253)="89431B":DEFCHR$(254)="0C34D41E0
202":DEFCHR$(255)="021CD33484":FOR I=2 TO 20 STEP6:LOCATEI,3:PRINT"^^^^";:NEXT:L
OCATE25,0:PRINT"SCORE";:LOCATE25,2:PRINT"TIME";:F=.5:TIMER=0
30 LOCATE0,0:PRINT"                        ":FOR I=0 TO3:A(I)=INT(RAN#*2:B(I)=A(
I:NEXT
40 FOR A=5TO 0STEP-F:B=3:FOR I=0TO3:IF A(I)=1THEN LOCATEB,1:PRINT A$(A;
50 B=B+6:NEXT:K=VAL(INKEY$:IF K AND K<5THEN K=K-1:IF A>0AND A<5AND B(K THENB(K)=
0:LOCATEK*6+2,0:PRINT"HIT!";:S=S+10:LOCATE25,1:PRINTS;
60 K=0:LOCATE25,3:PRINT TIMER¥10;:IF G=0ANDTIMER>300THEN LOCATE6,0:PRINT"SPEED U
P!!":F=.7:G=1:WAIT2:LOCATE6,0:PRINT"          ";
70 NEXT:IF TIMER<600THEN30
80 LOCATE10,1:PRINT"ﾘﾌﾟﾚｲ?(Y/N)";
90 K$=INKEY$:IF K$="Y"THEN10
100 IF K$<>"N"THEN90
```


★少々遅ればせながら「ワンダープロジェクトJ₂」をやってます。まだあまり進んでませんが，予想以上のおもしろさ！オススメです。(兵庫県伊丹市・リーチー発18才)……【影：ジョセットちゃんいいよね。あの季節イベントがまた…。編：影さん，それ違う…。】

PC-E500シリーズ用



ボールが桃になったのね

ピーチバレー

御茶目菜子(27歳)

ピーチバレーとは

西暦2017年世界中を熱狂させるスポーツがあった。その名も「ピーチバレー」である。ピーチバレーとは桃の形をしたボールで行なうビーチバレーで3年後のオリンピックの正式種目にもなっている。

そのピーチバレーで金メダルを目指している1人の女の子がいた。

「私と一緒に金メダルを目指しましょう！」

あなたはその一言で彼女とペアを組む決心をしたのである。

遊ぶ前に

このゲームはオールBASICですが，グラフィック・データを格納するためにマシン語エリアを1792バイト以上確保する必要があります。よくわからないという人はプログラム実行前に「RUN＊AREA」とすればOKです。あとはPOKE文のところを絶対間違えないように入力してください。

プログラムを入力したら「RUN＊SET」としてグラフィック・データを作成します。作成時間は10秒ちょっとです。

遊びかた

RUNするとタイトル画面になりますが，ここで各種の設定をPFキーで行ないます。

VS MAN 2人対戦を行ないます。

VS COM コンピュータとの対戦を行ないます。

LEVEL コンピュータのレベルを選択します。

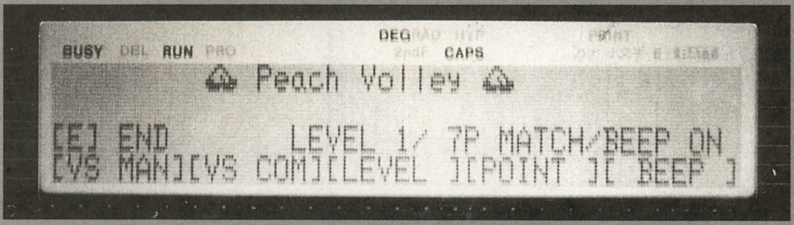
POINT 7ポイント制と15ポイント制が選択できます。

BEEP 効果音の「ある／なし」を選択します。

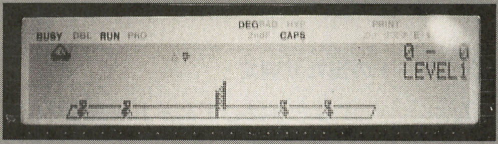
ちなみにレベルは5段階用意されていますが，最初に選べるのはレベル1だけで，それに勝たないと次のレベルは選べません。PF1 か PF2 を押すとスタートです。まず，最初のサーブ権はランダムで決定されます。サーブ権があるのはコートの上のほうに桃があるチームで，画面の右が1Pで左が2Pまたはコンピュータです。ゲーム中のキー操作は**第1図**のようになります。

まずは，[攻撃]ボタンを押してトスを上げてください。ボールが落ちて来たらタイミングよく[攻撃]ボタンを押せば，ボールを打つことができます。当たる直前に押すような感じでちょうどよいはずです。このタイミングは慣れるまでは少し難しいと思います。ボールを打ったあとは落下予測地点が一瞬表示されますので，それを参考にして移動してください。あくまで「予測」なので実際の落下位置ではありません。どの程度の誤差があるかは慣れてもらうしかありませんが，予測ポイントより少し遠くに落下します。

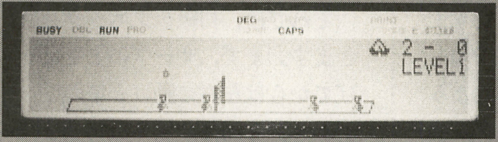
このゲームの一番の特色はボールを打つ位置によってレシーブの角度が変わるということです。体の後ろのほうでレシーブすると高いボールが飛び，前のほう



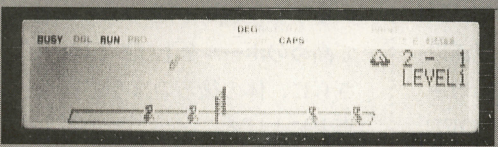
▲《写真1》タイトル。1Pか2Pもここで選びます



▲《写真2》桃型ボールの動きもスムーズです



▲《写真3》サーブが重要。これが決まらないとお話しになりません



▲《写真4》必殺「桃尻サーブ」を打てっ！

by 御茶目菜子

★さびれたハード救出コーナーを作ってください。それに関する事項とアセンブラ講座をお願いします。サターンBASICを出すなら，でべろBASICもお願いします。（福岡県鞍手郡・**山本裕之18歳**）……【**影**：また来たね，こういうハガキが。で，でべろBASICって…。】

《第1表》主な変数表

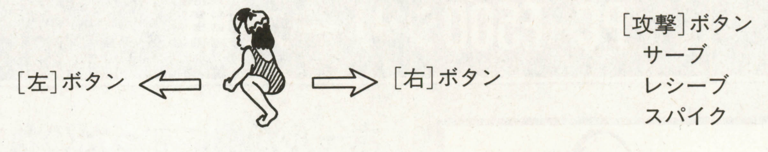
A	ボールのX座標
B	ボールのY座標
C	X移動量
D	Y移動量
J	コンピュータのジャンプフラグ
K	1Pの押したキー
M	2Pの押したキー
O	ネット衝突フラグ
P	コンピュータの硬直時間
Q	落下予測座標
R	1PのX移動量
S	2PのX移動量
T	1PのY移動量
U	2PのY移動量
V	1PのY座標
W	2PのY座標
X	1PのX座標
Y	2PのX座標
Z	1人用/2人用フラグ
BP	効果音の有無
FL	落下フラグ
RS	レシーブしたプレイヤー (0=2P,1=1P)
C( )	レシーブした回数
S( )	スコア
Z$	画面表示用

CHECKER FLAG

Dr.D：御茶目菜子くんはもう常連になりつつあるな。

影：使用している高速表示プログラムOPASが強力だからな。

Dr.D：ま，それもあるが，やはり送られてくるゲームがよくできているからじゃ。どんなにプログラミングテクがあったとしても，楽しいゲームでないとね。

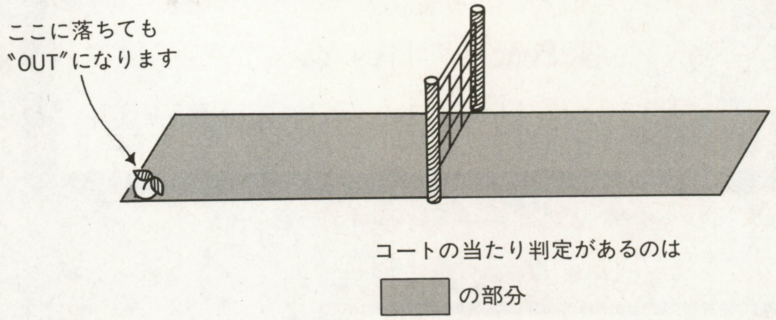


使用するキー

	1P	2P
[攻撃]ボタン	[1]または[SPACE]	[▲▼]
[左]ボタン	[5]	[Q]
[右]ボタン	[9]	[S]

《第1図》　キーの操作

《第2図》　ボールの飛びかたの例



《第3図》　コートの当たり判定

で打つと低いボールが飛びます(**第2図**)。ちなみに1ドットでもボールに触れていればレシーブを打つことができます。タイミングがシビアな分，当たり判定は甘めになっています。ただし，スパイクのときは足より下にあるボールは打てません。あとは［攻撃］ボタンと［右］や［左］ボタンを組み合わせることでボールの飛ぶ距離を調節できます。[攻撃]ボタンを押しているときに［左］ボタンを押していると，ボールが遠くまで飛び，［右］ボタンを押しているとあまり飛びません(2Pは逆になります)。［右］と［左］のボタンを同時（どちらかを先に押してはダメです）に押すとジャンプできます。ジャンプ中にボールを打つとスパイクになります。ジャンプ中は左右に動けないので注意が必要です。

ボールが地面についたとき3回以内に相手コートに返せないときはミスになります。コートの当たり判定の範囲を1P側と2P側で同じにしているために**第3図**のようになっています。あとダブルドリブルやデュースなどはありません。試合が終わったら⏎でタイトル画面に戻ります。

なお，[C・CE]でポーズ(1Pがジャンプ中は無効）がかけられます。解除は⏎です。あと，ゲーム中（タイトル画面以外)は[BREAK]が効きませんが，ポーズ中は有効です。ポーズ中は電源をOFFにすることができるので，一時中断することもできます。それからゲームを終了するときは必ずタイトル画面で[E]を押してください。もし，[BREAK]をしたときには「RUN＊END」とすれば大丈夫です。

それでは，初級テクニックを書いておきます。まず，サーブのときはトスを上げてからは左右に動けますので，そこでレシーブと同様に微妙な角度を選ぶことができます。これにより相手を翻(ほん)ろうさせることもできます。レシーブですが，普通に打っては1回でコートに返してしまいます。[攻撃]＋[右]ボタン(2Pは[左])で高めのボールを上げるとよいでしょう。さらに，体の後ろのほうで打つと，ほぼ真上に上げることができます。このレシーブ・テクニックを身につけないとスパイクを打つことができないので十分練習

★TAKERUがなくなってしまった今，同人ソフト紹介コーナーをやるべきだと思うのですが…!!（山口県下関市・NV組ンナーマソ16歳）……【**影**：同人ソフトと言えばX68000。いまだに現役バリバリのマシンだぞ！**つぐ美**：影さん68ユーザーなの？**影**：私はプレステ。】

しておいてください。ある程度自由に操作できるようになったときはじめてこのゲームの楽しさがわかるはずです。上級テクニックに「フェイント」や「クイック攻撃」もあり，これを使えば最強のレベル5にも勝てるのですが，誌面の都合もありますので詳しい説明は省略させてもらいます。なお，レベル5に勝つとタイトル画面に変化が…。果たして，あなたは金メダルを手に入れることができるでしょうか。

思考ルーチンについて

コンピュータの思考ルーチンについて説明しておきます。まず，プレイヤーがボールを打ったら落下予測地点に移動します。コンピュータはなるべく高い角度でボールを上げるようにしていますが，コートの奥にボールが飛んだときには，普通の角度でコートの前に返すようにしています。ボールがスパイクの打てる範囲に入り，移動速度が遅い（角度が高い）ならば一定の確率でスパイクを打ちます。打ったあとはホーム・ポジションに戻ります。レベルの低いコンピュータは，ボールを打ったあとの硬直時間が長いので，プレイヤーがスパイクを打てば1歩も動けません。レベル5では硬直時間がないため，打った瞬間にボールに反応していますのでだいたいスパイクをレシーブします。あとコンピュータの思考ルーチンはイカサマは一切していません（完璧に計算し尽くせばレベル5よりも数段強くできますが，人間らしさを出すためにあえてそこまでの処理はしていません）ので，コンピュータと同じことはすべてできます。

このゲームは超高速描画システムOPAS対応ゲームの第5弾です。このOPAS使用により人物のグラフィック表示がGPRINTの5倍以上の速度になっています。実は，レベル5でさえも取ることのできない究極のサーブがあります。名付けて「桃尻サーブ！」です。

最後に「パネルQ」に引き続き，ゲーム内容とタイトル名とさらに「桃尻サーブ」のネーミングを考えてくれた山口大学理学部の村上君にお礼申し上げます。

『ピーチバレー』のプログラム・リスト

```
10:GOTO 500
20:' ｷｬﾗｸﾀ ｲﾄﾞｳ ﾙｰﾁﾝ
30:T=0:RETURN
40:T=T-(T<5):GOSUB 200:R
   ETURN
50:T=T+(T>-5):GOSUB 200:
   RETURN
60:IF M RETURN ELSE V=27
   ,R=-4,T=0:RETURN
70:IF M AND 64RETURN ELS
   E F=(K=80)-(K=96):GOS
   UB 280:RETURN
80:U=0:RETURN
90:U=U-(U<5):GOSUB 260:R
   ETURN
100:U=U+(U>-5):GOSUB 260
    :RETURN
110:IF N RETURN ELSE W=2
    7,S=-4,U=0:RETURN
120:IF N AND 1RETURN ELS
    E F=(L=3)-(L=5):GOSU
    B 330:RETURN
130:FL=SGN FL*9:RETURN
140:GOTO *END
150:POKE &FB,&E3:WAIT :G
    PRINT :LOCATE 15,&:P
    RINT "PAUSE":WAIT &:
    LOCATE 15,&:PRINT "
         ":GOSUB 1130:RET
    URN
160:' ﾚｼｰﾌﾞ&ｽﾊﾟｲｸ ｼｮﾘ
170:GCURSOR (156-X,V):R=
    R+0.5,V=V+R:GPRINT "
    000000000000":GCURSO
    R (156-X,V):GPRINT "
    0304C32D3FFB"
180:IF K AND 64GOSUB PEE
    K (783616+K)
190:POKE 785550,249+(V=3
    1):RETURN
200:X=X+T:IF ABS (X-24)>
    24LET X=SGN X*24+24
210:RETURN
220:GCURSOR (96-Y,W):S=S
    +0.5,W=W+S:GPRINT "0
    00000000000":GCURSOR
     (96-Y,W):GPRINT "FB
    3F2DC30403"
230:IF Z IF ABS (W-B-4)<
    4LET L=1+(1-(Y>6))/R
    ND (1-(Y<12))*2
240:IF L AND 1GOSUB PEEK
     (783872+L)
250:POKE 785547,251+(W=3
    1):RETURN
260:Y=Y+U:IF ABS (Y-24)>
    24LET Y=SGN Y*24+24
270:RETURN
280:IF (O=1)OR FL RETURN
290:E=A+X-158:IF ABS E<=
    4IF ABS (B-V+4)<=4IF
     V-31GOSUB 410:C=-C
    ELSE GOSUB 380:C=-C
300:E=A+X-182:IF ABS E<=
    4IF B>23GOSUB 380:C=
    -C
310:IF Z>RND 2+2IF ABS (
    C+2)<2IF ABS (Q-91-C
    *6)<14IF W=31LET J=I
    NT TM-9,Q=Q-INT (C*6
    )-3:RETURN
320:RETURN
330:IF (O=2)OR FL OR Z*(
    5-Z)>RND (TM*TM)/10)R
    ETURN
340:E=97-A-Y:IF ABS E<=4
    IF ABS (B-W+4)<=4IF
    W-31GOSUB 410ELSE GO
    SUB 380
350:E=73-A-Y:IF ABS E<=4
    IF B>23GOSUB 380
360:IF Z>RND 4IF ABS (Q-
    88-C*6)<14IF ABS (C-
    Z)<Z LET J=INT TM-9,
    Q=Q-INT (C*6)
370:RETURN
380:IF SA GOSUB 420:SA=0
     ELSE G=55+E*4-F*15,
    C=COS G*(6+F),D=-SIN
     G*(7+F)
390:GOSUB 440
400:RETURN
410:G=E*2+F*10,C=COS G*8
    ,D=-SIN G*8:GOSUB 44
    0:RETURN
420:IF Z>2IF SV=0LET F=R
    ND 2-1
430:G=40+E*6-F*9,C=COS G
    *(7+F+SA),D=-SIN G*(
    8+F):RETURN
440:BEEP BP,99,9:O=0,P=1
    0-Z*2,RS=-(A>103),C(
    RS)=C(RS)+1,C(1-RS)=
    0:IF C(RS)>3LET FL=9
    ,H=3
450:E=D*D-B+28:IF E>0LET
     TM=2*(SQR E-D)ELSE
    TM=1
460:Q=INT (A+SGN (103-A)
    *C*SGN C*(TM-1)):IF
    GD GCURSOR (Q,31):GP
    RINT "00FFFF00"
470:IF Q>107LET Q=43ELSE
     IF Q<55LET Q=Q-RND
    2-2
480:RETURN
490:' ﾀｲﾄﾙ & ｼｮｷｾｯﾃｲ
500:CLEAR :GOSUB *:RANDO
    MIZE :DEGREE :OPEN "
    SCRN:"FOR OUTPUT AS
    #1:CLEAR :PT=&7,BP=&
    1,GD=BP,LV=BP:DIM S(
    BP),C(BP),P$(3):POKE
     &BFC93,&70,&FB,&B
510:RESTORE 1250:FOR I=&
    TO &3:READ P$(I):NEX
    T
520:FOR I=&TO &C:A$=A$+C
    HR$ (I+&80),B$=B$+CH
    R$ (I+&E0):NEXT :Z$=
    "ｱ"+A$+CHR$ &1E+"ｴ"+
    CHR$ &1D+CHR$ &1F+"ｳ
    "+B$+"ｲ"
530:S(&)=&,S(&1)=&,LS=&
540:CLS :LOCATE &9,&:PRI
    NT "ｵｶ Peach Volley
    ｵｶ":LOCATE ,&2:PRINT
     "[E] END":PRINT "[V
    S MAN][VS COM][LEVEL
     ][POINT ][ BEEP ]":
    CL=PEEK &BFBFF,L=CL-
    (CL<5)
550:LOCATE 14,&2:PRINT U
    SING "LEVEL #/##P MA
    TCH/BEEP &&&";LV;PT;
    MID$ ("OFFON",BP*&3+
    &1,&3):IF CL=&5LOCAT
    E 27,&1:PRINT "[G] G
    UIDE ";MID$ ("OFFON
    ",GD*&3+&1,&3):IF K$
    ="G"LET GD=&1-GD
560:SV=&1-SV,M=K,K$=INKE
    Y$ ,K=ASC K$-&F0:IF
    LS IF ABS (K-&3)<&3L
    ET Z=K:GOTO 610
```


★Windows97でもMS-DOSソフトが完動するようにしてほしい。昔の資産を無駄にしたくない!!（島根県安来市・EDGE17歳）……【**影**：そんなことここで言われてもなぁ。私はビルゲイツじゃないし…。**編**：頼みにいけばいいじゃないですか，影さんが。**影**：名案。】

```
570:IF K$="E"THEN *END
580:IF M=K THEN 560ELSE
    IF K=&5LET BP=&1-BP
    ELSE IF K=&4LET PT=2
    2-PT ELSE IF K=&3LET
    LV=LV-(LV<L)+(LV=L)
    *(L-&1)
590:IF K>&5LOCATE &,&3:F
    OR I=&1TO &5:PRINT "
    [LEVEL";HEX$ I;"]";:
    NEXT :LS=&1
600:IF K<>&1 AND K<>&2TH
    EN 550ELSE Z=-LV*(K=
    &2)
610:M$="@@KK^^@@CCTTddCC
    KK^^ooKKTTdT@@@":GOS
    UB *BGM
620:' ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ
630:H=&,J=H,O=H,P=H,Q=43
    ,T=H,U=H,V=31,W=V:CL
    S :GOSUB 1120:GOSUB
    1130:POKE &BFC8A,&,&
    FA,&B,&,&F8,&B:GOSUB
     1000
640:FOR FL=&TO &8STEP &:
    FOR H=0TO 3
650:GOSUB 1110
660:IF B>22GOSUB 1070
670:POKE 240,228:M=K,K=P
    EEK 242
680:IF V-31GOSUB 170:GOT
    O 700
690:GOSUB PEEK (783616+K
    )
700:N=L:IF Z GOSUB 910:G
    OTO 720
710:POKE 240,3:L=PEEK 24
    2
720:IF W-31GOSUB 220:GOT
    O 740
730:GOSUB PEEK (783872+L
    )
740:D=D+0.5:NEXT :NEXT
750:' ﾐｽ ﾉ ｼｮﾘ
760:IF RS*&2+(A<103)+(BA
    <103)LET MS=RS ELSE
    MS=&1-RS
770:IF ABS (BA-103)<83LO
    CATE &5+MS*20,&1:PRI
    NT "MISS !"ELSE LOCA
    TE 25-MS*20,&1:PRINT
     "OUT !":MS=&1-MS
780:IF MS=& AND Z>&LET M
    $="T@"ELSE M$="vv"
790:GOSUB *BGM:IF SV=MS
    LET SV=&1-SV:LOCATE
    &A,&:PAUSE "SERVICE
    CHANGE"ELSE S(SV)=S(
    SV)+&1:GOSUB 1120
800:FOR I=&TO 999:NEXT :
    IF PT>S(SV)THEN 630
810:' ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
820:POKE &FB,&E3:LOCATE
    &C,&:IF Z PRINT MID$
     ("COMYOU",SV*3+1,3)
    ;ELSE PRINT HEX$ (&2
    -SV);" PLAYER";
830:PRINT " WIN !!"
840:IF SV=& AND Z>&LET M
    $="^d^T^d^TKT^dooo"E
    LSE M$="TYTYKTYTCKTC
    @@@":IF Z IF LS=&IF
    LV-GD+&1>CL IF GD PO
    KE &BFBFF,LV ELSE LO
    CATE &7,&:PRINT "You
     get a gold medal !"
    :M$="oToTKC@CKC@CK@9
    999",M$=M$+M$+M$+".3
    9@CKTYoTCKTTT"
850:GOSUB *BGM
```

```
860:V=28,R=-3,W=V,S=R,C=
    &,D=C,H=C
870:ON SV+&1GOSUB 220,17
    0:GOSUB 1110
880:K$=INKEY$ :IF ASC K$
    =&D THEN 530ELSE IF
    K$="E"THEN *END
890:IF V-31AND W-31THEN
    870ELSE 860
900:' COM ｼｺｳ ﾙｰﾁﾝ
910:IF W-31RETURN
920:IF J LET J=J-1:IF J=
    0LET L=6,N=0:RETURN
930:IF P LET P=P-1:RETUR
    N
940:IF Q<73LET G=71-Y EL
    SE G=95-Y
950:IF Q-G THEN L=SGN (Q
    -G)+3ELSE L=0:GOTO 9
    70
960:IF N IF N-L LET L=0
970:IF B>23IF C(0)<3IF D
    >0LET N=0:IF C(0)<2L
    ET L=3ELSE L=RND (1-
    (Y<6))*2-1
980:RETURN
990:' ｻｰﾌﾞ
1000:C(SV)=&2,X=20-SV*16
    ,Y=44-SV*16:LOCATE
    SV*29+&2,&:PRINT "ｵ
    ｶ":A=139*SV+34,B=28
    ,C=(SV-0.5)/&2,D=&,
    BA=A,TM=30:GOSUB 11
    10:POKE 240,SV*225+
    3
1010:IF PT=S(SV)+&1LOCAT
    E &C,&1:PAUSE "MACT
    H POINT":LOCATE &C,
    &1:PRINT "
    "
1020:LOCATE &F,&:PAUSE "
    PLAY":LOCATE &F,&:P
    RINT "    ":BEEP BP
    ,&64,&FF
1030:POKE &F0,&80:IF PEE
    K &F2=&1GOSUB 150
1040:POKE &F0,SV*225+&3:
    SA=RND &:IF Z AND S
    V-&1LET Q=RND &4+25
    ELSE IF PEEK &F2<>S
    V*63+&1THEN 1030
1050:D=-&5:RETURN
1060:' ｱﾀﾘ ﾊﾝﾃｲ (ﾈｯﾄ&ｼﾞﾒ
    ﾝ)
1070:IF SGN (A-103-C)<>S
    GN (A-103)IF O=0THE
    N C=-C/2:D=D/2:O=RS
    +1:GOSUB 450:IF ABS
     C<1LET C=SGN C
1080:IF B>31LET B=31.5,C
    =C*0.7,D=-D*0.7,FL=
    FL+1-(ABS (A-118)>1
    22)*8:BEEP -(D<-0.3
    )*BP,200,5:IF FL=1L
    ET BA=A
1090:RETURN
1100:' ｶｸｼｭ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
1110:POKE 785549,X:POKE
    785546,Y:LOCATE 3,3
    :PRINT #1,Z$:GCURSO
    R (A,B):A=A+C,B=B+D
    :GPRINT "00000000":
    GCURSOR (A,B):GPRIN
    T P$(H):RETURN
1120:LOCATE 33,&:PRINT U
    SING "## - ##";S(0)
    ;S(1):LOCATE 34:IF
    Z PRINT "LEVEL";HEX
```

```
    $ Z:RETURN ELSE PRI
    NT "VS MAN":RETURN
1130:KEY &,"PO.&FB,&E3"+
    CHR$ &D:POKE &FB,&A
    0:RETURN
1140:* CLS :LOCATE &F,&1
    :PRINT "OCHAME soft
    ":LINE (85,5)-(158,
    17),X,BF:RETURN
1150:*BGM FOR I=&1TO LEN
     M$:E=ASC MID$ (M$,
    I,1)-25:BEEP BP,E,2
    0000/(90+4*E):NEXT
    :RETURN
1160:*END POKE &FB,&E3:E
    =&2000:KEY &,"INIT"
    +CHR$ &22+"SCRN:"+C
    HR$ &22+":CLS:PO.E,
    63"+CHR$ &D:POKE E,
    &3E:END
1170:*AREA POKE &BFE03,&
    1A,&FD,&B,&,&7,&:CA
    LL &FFFD8
1180:' ﾃﾞｰﾀ ｻｸｾｲ
1190:*SET GOSUB *:LOCATE
     &9,&3:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏ
     ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｻｸｾｲﾁｭｳ !":
    FOR J=&TO &1:W=&BF8
    00+J*256:FOR I=W-48
    TO W+126:POKE I,&84
    :NEXT
1200:FOR I=&TO &5:E=VAL
    ("&"+MID$ ("A097AD7
    FFBB0",I*&2+&1,&2))
    :POKE W+I+72,E:POKE
     W+I+J*24+48,E:NEXT
1210:W=&BFA00+J*256:FOR
    I=&TO 126:POKE W+I,
    PEEK (W-I-387):NEXT
     :NEXT :FOR J=&TO &
    5:READ D$:FOR I=&TO
     &5:POKE &BFBD6+I+J
    *6,VAL ("&"+MID$ (D
    $,I*2+1,2)):NEXT :N
    EXT
1220:FOR I=&TO &FF:POKE
    &BF500+I,30:POKE &B
    F600+I,80:NEXT :FOR
     I=&TO &1:FOR J=&TO
     &8:READ D$,B:POKE
    &BF500+I*256+VAL D$
    ,B:NEXT :NEXT :POKE
     &BFBFF,&:GOTO 500
1230:DATA 000000C0B08C,C
    4340C000000,FFFF8A8
    58F8F,F0F0A854FFFF,
    307874626129,726478
    703000
1240:DATA &20,40,&10,50,
    &30,60,&40,70,&60,7
    0,&50,70,&70,130,&8
    1,140,&1,150,&2,90,
    &4,100,&6,110,&1,12
    0,&3,120,&5,120,&7,
    130,&81,140,&,80
1250:DATA E0B0E040,70D07
    020,2070D070,40E0B0
    E0
1260:'
1270:' ****************
    ***
1280:' PEACH VOLLEY
1290:'  OCHAMENAKO 97/05
    /25
1300:' ****************
    ***
```


★BASICとは基本の意味もあるから，C言語を扱ってもやっぱりベーマガはベーマガなんですね!! もちろん，BASICも末永く扱ってほしいです。(埼玉県鶴ケ島市・**全国共通24歳**)……【**影**：おーっ，全国共通君，ウマイ！ざぶとん1枚！**編**：がんばります！】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-88シリーズ用

電脳戦機バーチャロン ～FADE TO BLACK～

●高津勝久（19歳）　©SEGA

カンですか？

どうも，高津です。今回の曲は，セガのバーチャロンから「FADE TO BLACK」です。懲りずにアレンジしています。

ちなみに，このゲームをやったことはありません。後ろで人がやっているのを見ているだけです。

それとも，ポンかな？

まずはプログラムの説明をば。今回は，少しややこしいことをしています。リスト中のマクロに，${USER-DRUM-SET:}っつーものがありますが，これは，自由にドラムセットを組み立てるために作ったマクロです。詳しくは，SC-88系統の説明書を読んでください。なぜこんなマクロを作ったかと言いますと，ドラムの音色を自由に好きな音階に割り当てられるということが便利だ，と思ったからです。ただ，このためにリストが長くなるのがデメリットです。しかし，それ以上にメリットが多いと思うので，よければ皆さんも使ってやってください。

あと，このプログラムはSC-88系統（SC-88マップを持っている音源）でないと正しく演奏されないと思いますのでご注意ください。

チーですかあ？

では，アレンジについて。原曲よりもかなり速度が遅くなっています。あと，ギターのリフが入っていますが，なーんせ音がちゃっちいです。88 Proだともっとパワフルな音が出せるんでしょうねぇ。早くほしいな。

はっきり言って原曲とかなり雰囲気がちがいます。原曲が好きな人はご注意を（何を注意すんじゃい）。

まさか，ツモじゃないよね

今回の作品で，SPICEで曲を作ったのは3回目なんですけど，とてもとっつきやすい言語ですねぇ。皆さんも怖がらずにどんどん投稿して，このコーナーを盛り上げましょう。私も未熟ですがこれからもどんどん投稿します。

GORRY先生より一言

先月に続いての掲載です。早くも常連化…でしょうか。他投稿者のさらなる奮起をお待ちしております。

SC-88系音源でないと「聴くも無残」になります。SC-88固有の機能を使いこなすのも重要ですが，「他音源への配慮」を新たなベクトルとして考えてみるのもある程度必要かもしれません。他音源でもせめて「聴き苦しい」と感じない範囲でエクスクルーシブなどのパラメータを調整していただければ，より多くの読者に楽しんでいただけるかと思います。

『電脳戦機バーチャロン～FADE TO BLACK～』ゲーム・ミュージック・プログラム

```
==== vlftb.smc ====
;          ----------      インクルードファイル      ----------
#INCLUDE          <smfstd.smi>
#INCLUDE          <smf_gm.smi>
#INCLUDE          <rol_gs.smi>

;          ----------      曲のタイトルなど          ----------
#MUSIC-NAME       "「電脳戦機バーチャロン」より -FADE TO BLACK-"
#COPYRIGHT        "(C)SEGA"
#PROGRAMMER       "1997 K.Takatsu"
#INSTRUMENT       "Roland SC-88(VL,Pro) "

;          ----------      基本設定                  ----------
#DIVISION         48                                ;ＭＩＤＩクロック数
#BEAT             4/4,48,8                          ;拍子に関する情報
#TEMPO            196                               ;テンポ

;          ----------      ＳＰＣ設定                ----------
;           エクスプレッション用ＳＰＣ
@S001,   0,       192,96,127,       @E
@S002,   127,     192,96,0,         @E
@S003,   127,     192,0, 127,       192,96,0,        @E
;           ピッチベンド用ＳＰＣ
@S011,   0,       192,96,-8191,     @E
@S012,   -683,    192,96,0,         @E
;           モジュレーション用ＳＰＣ
@S021,   0,       192,96,127,       @E

;          ----------      マクロ設定                ----------
#define EFFECT: ¥         ;リバーブ、コーラスなどの設定マクロ
         ${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1} r1 ¥          ;リヴァーブ
         ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2} r1 ¥          ;コーラス
         ${X-DELAY-SEND-DEPTH: ?3} r1            ;ディレイ
#define TONE: ¥           ;カットオフ、レゾナンスなどの設定マクロ
         ${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:     ?1,0} r1 ¥ ;カットオフ
         ${NRPN-RESONANCE:            ?2,0} r1 ¥ ;レゾナンス
         ${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: ?3,0} r1 ¥ ;エンベロープアタック
         ${NRPN-ENVELOPE-DECAY-TIME:  ?4,0} r1 ¥ ;    〃    ディケイ
         ${NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:?5,0} r1   ;    〃    リリース
#define DRUM: ¥           ;ドラムのピッチコース、パンなどの設定マクロ
         ${XX:$21,$01,?1,?2} r1 ¥                ;ピッチ・コース
         ${XX:$21,$02,?1,?3} r1 ¥                ;レベル
```

★プログラム・コーナーも先月号のGET&RUNも，88の言語がN88－日本語BASICになっています。確かにあるけど，この場合は違いませんか？（秋田市・**大友紘之19歳**）……【**影**：ありゃー，本当だ。正しくは「N88-BASIC」ね。まったく，編く～ん…逃げたか。】

```
   :        ${XX:$21,$03,?1,?4} r1 ¥                    ;アサイン・グループ
   :        ${XX:$21,$04,?1,?5} r1 ¥                    ;パン
   :        ${XX:$21,$05,?1,?6} r1 ¥                    ;リヴァーブ・センド・デプス
   :        ${XX:$21,$06,?1,?7} r1 ¥                    ;コーラス・センド・デプス
   :        ${XX:$21,$0A,?1,?8} r1 ¥                    ;ソース・ドラム・セット
   :        ${XX:$21,$0B,?1,?9} r1 ¥                    ;プログラム・ナンバー
   :        ${XX:$21,$0C,?1,?10} r1                     ;ソース・ノート・ナンバー
   : #define USER-DRUM-SET-1: ¥         ;ユーザ・ドラム・セットに使用する音色設定
   :        ${DRUM:36,68,105,0,64,010,010,2,50,40} ¥          ;バスドラム
   :        ${DRUM:38,60,127,0,64,054,091,2,50,61} ¥          ;スネアドラム
   :        ${DRUM:39,60,127,0,64,127,127,2,50,61} ¥          ;スネアドラム（エコー）
   :        ${DRUM:40,62,094,0,33,050,073,2,00,41} ¥          ;ロウ・タム
   :        ${DRUM:41,65,094,0,64,050,073,2,00,45} ¥          ;ミドル・タム
   :        ${DRUM:43,68,094,0,95,050,073,2,00,50}            ;ハイ・タム
   : #define USER-DRUM-SET-2: ¥         ;ユーザ・ドラム・セットに使用する音色設定
   :        ${DRUM:48,60,104,2,86,055,060,2,00,42} ¥          ;クローズ・ハイハット
   :        ${DRUM:50,60,104,2,86,055,060,2,00,46} ¥          ;オープン・ハイハット
   :        ${DRUM:52,60,114,0,60,055,060,2,00,44} ¥          ;ペダル・ハイハット
   :        ${DRUM:53,58,127,0,72,055,080,2,00,51} ¥          ;ライド・シンバル
   :        ${DRUM:60,57,106,0,109,052,052,2,00,49} ¥         ;クラッシュ・シンバル1
   :        ${DRUM:62,60,106,0,72,052,052,2,00,57} ¥          ;クラッシュ・シンバル2
   :        ${DRUM:64,65,106,0,32,052,052,2,00,49} ¥          ;クラッシュ・シンバル3
   :        ${DRUM:65,62,106,0,42,052,052,2,00,57}            ;クラッシュ・シンバル4
   : #define DRUM-SET-NAME: ${XX:$21,$00,$00,?0} r1  ;ユーザドラムセットの名前
   : #define MOD: ${XX:$40,??y+$20,$00,?0} r1        ;モジュレーション
   : #define NAME: @{TRACK-NAME:?1}                  ;トラックネーム
   : #define BR: ${BENDER-RANGE:?1}                  ;ベンダー・レンジ
   : #define VEL: @]-?1 @[?1                         ;ベロシティシーケンス
   : #define RC1: f]]f[f]f[f]f[[f?1                  ;ドラムパートのシーケンス1
   : #define RC2: f]]f[f ?1 ]f[[f]f[                 ;ドラムパートのシーケンス2
   : #define RC3: f ?1]f]f[f]f[[f]f[                 ;ドラムパートのシーケンス3
   : #define HC1: ]c[c]c]c[c[d]]c4[c[c]cc[cd4]c[     ;ドラムパートのシーケンス4
   : #define HC2: ]c[c]c]c[c[d]]c4[[                 ;ドラムパートのシーケンス5
   : #define DC1: d]]d[d]d[d]d[[d]d[                 ;ドラムパートのシーケンス1
   : #define RF1: |:16 ?1 :|                         ;ギターリフ1
   : #define RF2: |:8 ?1 :|                          ;ギターリフ2
   :
   : ;      ----------      システム初期化
   : 2      ${X-SYSTEM-MODE-SET:0}                                r2
   : 2      ${X-REVERB-ALL:0,4,1,121,91,0,85}                     r2
   : 2      ${X-CHORUS-ALL:1,2,58,9,50,3,22,16}                   r2
   : 2      ${X-DELAY-ALL:7,2,90,73,45,10,57,41,56,75,12}         r2
   : 2      ${USER-DRUM-SET-1:}
   : 2      ${USER-DRUM-SET-2:} ${DRUM-SET-NAME:"ORIGINAL SET"}   r2
   :
   : ;      ----------      各チャンネルの設定
   : 2      @Z01 @@001,000 @033 ${EFFECT:001,001,000} ${TONE:064,064,060,080,062}
   : 2      @Z02 @@008,000 @052 ${EFFECT:062,104,042} ${TONE:070,055,060,100,066}
   : 2      @Z03 @@008,000 @006 ${EFFECT:040,063,090} ${TONE:101,068,064,060,070}
   : 2      @Z04 @@008,000 @050 ${EFFECT:030,037,070} ${TONE:069,060,056,064,064}
   : 2      @Z05 @@000,000 @002 ${EFFECT:026,026,026} ${TONE:070,073,064,064,064}
   : 2      @Z06 @@000,000 @103 ${EFFECT:085,085,086} ${TONE:063,069,074,064,060} ¥
   :                         ${MOD:64,64,64, 60,28,0,0, 0,0,0,0}
   : 2      @Z07 @@004,000 @120 ${EFFECT:010,022,012} ${TONE:100,094,058,100,072}
   : 2      @Z08 @@025,000 @030 ${EFFECT:010,022,012} ${TONE:100,092,038,100,062}
   : 2      @Z09 @@016,000 @030 ${EFFECT:045,041,076} ${TONE:056,061,064,064,064}
   : 2      @Z10 @@000,000 @064 ${EFFECT:127,054,127}
   : 2      @Z11 @@000,000 @081 ${EFFECT:035,070,086} ${TONE:075,053,058,084,062}
   : 2      @Z12 @@000,000 @019 ${EFFECT:035,070,086} ${TONE:068,073,058,084,062}
   :
   : ;      ----------      ウェイト
   : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16         @%1 @Q1 r%300
   :
   : ;      ----------      各トラックの設定
   : 3      ${NAME:"Battery.(BASS)"}                  @Z10 V120 U100 O2
   : 4      ${NAME:"Battery.(SNARE & TOM)"}           @Z10      U120 O2
   : 5      ${NAME:"Battery.(Cymbal & etc.)"}         @Z10      U115 O3
   : 6      ${NAME:"Bass Guitar.(Fingered Bs2)"}      @Z01 V118 U118 O2 P064
   : 7      ${NAME:"Chord.(St.Choir)"}                @Z02 V082 U100 O4 P064
   : 8      ${NAME:"Counter & Chord.(Cembalo)"}       @Z03 V111 U118 O4 P098
   : 9      ${NAME:"Counter Line.(Syn.Strings)"}      @Z04 V115 U110 O5 P043
   : 10     ${NAME:"Chord.(Piano)"}                   @Z05 V118 U115 O4 P094
   : 11     ${NAME:"Chord.(Star Theme)"}              @Z06 V098 U120 O4 P064
   : 12     ${NAME:"Guitar Riff.(Dist.CutNoiz)"}      @Z07 V055 U108 O4 P024
   : 13     ${NAME:"Guitar Riff.(Rock Rhythm2)"}      @Z08 V090 U108 O3 P033  Q%8
   : 14     ${NAME:"Melody & Solo.(Power Guitar)"}    @Z09 V120 U120 O6 P064  ${BR:12}
   : 15     ${NAME:"Melody.(Saw Wave)"}               @Z11 V122 U118 O4 P064  ${BR:12}
   : 16     ${NAME:"Melody.(Church Org.1)"}           @Z12 V115 U118 O5 P064  ${BR:12}
   :
   : ;      ----------      MML
   : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16      @IB,-1
   :
   : ;      ----------      1
   : 3      L1 rr1-8c16c16r2+4.c8
   : 4      L32 r1r1gg8-32gg4-32ff4-32ff4-32r8
   : 5      L4 <rererererrr4.d8
   : 6      L1 rrr2+4.c8
   : 7      L0 SW1,768,-1 >a&<d&f&a&<d1+1+1>
   : 8      L8 r1r1r2+4.c8
   : 9      L1 SW1,768,-1 d&d&d
   : 12,13  L1 SW1,768,-1 d&d&d2+4.c8
   : 14     L1 SW1,768,-1 <c&c& SB11,512,-1 c1-8 SB0 >>g8
   : 10,11,15,16     L1 rrr
   :
   : ;      ----------      2
   : 3      L1 c&cc&c c1-8 L16 ccr8ccr8ccr8ccr8cc c1c4.c2+8
   : 4      L4 r1r2.d+32.d+4-32. r1d+32.d+1-32. r1d+2d+2 r2d+32d+2.-32d8r4d8d8d8
   : 5      L2 c0>eeee<e0>eeee <d0>ee<d0>rr<f1>f4f4f4f4<
   : 6      L1 d&d c+&c+ c&c >b< L8 <dc+>bagfgf
   : 7      L0 >a&<d&f&a&<d1+1> >a&<c+&e&a&<c+1+1> >a&<d&f&a&<c1+1> >b&<d&g&b1+1
   : 8      L8 d>a<d>a<e>a<e>a<f>a<f>a<d>a<d>a< ec+ec+fc+fc+gc+gc+ec+ec+ ¥
   :           fcfcgcgcacacfcfc bdbdadadgdgdfdfd
   : 9      L4 dafedc+de|:3 fgfedc+de :|
   : 12,13  L1 d&d c+&c+ f&f g L8 ggrgrggg
   : 14     L2 SM21,64,4 a<d>a2-8g16&@N2g16@N0ga<e>a2-8a16&@N-2a16@N0a2 ¥
   :                   <c1 SB12,64,0 f4.SB0 f4.g8&@N2g8@N0 SM0 ¥
   :                      SB12,128,8 b1& SB11,512,0 b1&
   : 10,11,15,16     L1 rrrr rrrr
   :
   : ;      ----------      3
   : 3      L4 |:3 c2c2c.cc8r :| L8 ccr4cccc r1
   : 4      L4 |:3 rdrdrdrd :| rd L8 gferd+32d+1-32
   : 5      L4 ${VEL:13} c0>${RC1:]f[} ${RC1:<d>} <c0>${RC1:]f[}<e1>eeee
   : 6      L8 |:3 e4e4>a<c+deddc+dd>a<d4 :| a4a4gfed c+r2+4.
   : 7      L0 >a&<c+&e&a&<e1>>a&<d&f&a1 >a&<c+&e&a1>a&<d&f&a1 ¥
   :           >a&<e&a&<c+1>>a&<f&a&<d1> >g&<e&a&<c+1> r1
   : 8      L8 |:3 e2>a<c+defedfed>a4< :| a2>a<c+eg a8r2+4.
   : 9      L1 |:3 c+2e2f2d2 :| L8 >ab<c+defga g8r2+4.
   : 10     L1 rrrr rrr L0 c+&e&a&<c+1>
   : 11     L1 rrrr rrr L0 SW1,256,-1 U120 >a&<c+&e1 U066
   : 12,13  L4 |:3 c+2c+2 d4r8d4r8d4 :| c+2 L8 c+c+c+c+ c+r2+4.
   : 14     L1 SW2,256,-1 b SB0 rrrrr W127 U120 SB12,32,0 <e1-8 SB0 e16&@N-3e16> @N0 ¥
   :           SB12,64,0 a2& SB11,384,8 a2&
   : 15,16  L1 rrrr rrrr
   :
   : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16      |:
   :
   : ;      ----------      4
   : 3      L8 |: |: c2ccr4 :| c4.c4cr4 c2ccr4 :|
   : 4      L4 |:4 rdrdrdrd :|
   : 5      L8 ${VEL:24} <d0>|:4 ${HC1:} :|
   : 6      L8 <cd>d4ddd4dd4d4dd4 b<c>c4ccc4cc4c4cc4 ¥
   :           ab>b4bbb4bb4b4bb4< ga>a4aaa4aa4b4<d>a4<
   : 7      L0 SW2,768,-1 >a&<d&f&a&<d1+1+1>r1 r1r1r1r1
   : 9      L8 d<d>fd<d>drr <d>dr<dr>a<d4> c<c>ec<c>crr<c>cr<cr>a<c4>> ¥
   :           b<bf>b<b>brr <b>br<brfb4>   a<ae>a<a>arr<a>ar<arba4
```

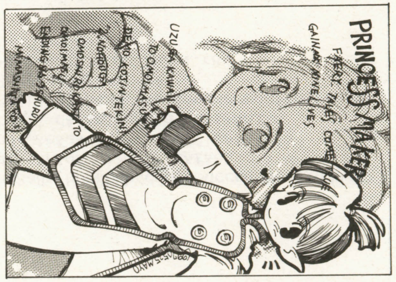

★サターンBASICのコーナーは，なくなってしまったのでしょうか？（大阪府泉佐野市・**藤原十三男20歳**）……【**編**：また発売日が延期になってしまったサターンBASIC。でも発売にあわせて，またコーナーも再開させる予定なので，みなさんもう少し待っていてください！】

```
178 : 10       L0 d&f&a1+1 c&e&a1+1 >b&<d&f1+1 c&e&a1+1
179 : 11       L0 >a&<d&f1+1 >a&<e&g1+1 >b&<d&f1+1 >a&<c&e1+1
180 : 12,13    L8 Q%8 |: ddrd4rd4ddrd4rd4 ccrc4rc4ccrc4rc4 :|
181 : 14       L1 W0 SW2,256,-1 a SW0 SB0 rrr rrrr
182 : 15,16    L4 d.e.fg.a.b<c.>b.ag2+4.r8 b.a.gf1a.g.fe2+4.r8
183 : 8        L1 rrrr rrrr
184 :
185 : ;        ----------      5
186 : 3        L8 |: |: c2ccr4 :| : c4.c4cr4 c2ccr4 :| c4.c4cr4 c2c2
187 : 4        L4 |:3 rdrdrdrd :| rdrd L8 rdddddgf
188 : 5        L8 <d0>|:3 ${HC1:} :| ${HC2:}<d1>
189 : 6        L8 d4dd4dd4>b4bb4bb4<c4cc4cc4>a4aa4aa4 ¥
190 :             b4bb4bb4<c+4c+c+4c+c+4 d4dd4dd4fedfedfd
191 :             ddrd4rd4eere4re4 ddrd4rd4dddddddd
192 : 7        L1 rrrr rr L0 SW1,384,-1 U120 >f&<d&f&a&<d1+1>
193 : 8        L1 rrrr rrr L8 dc+defed4
194 : 9        L8 d<d>fd<d>ad4 d<d>gd<d>bd4 c<c>ec<c>gc4c<c>fc<c>ac4 ¥
195 :                   d<d>gd<d>bd4 c+<c+>ec+<c+>ac+4 d<d>fd<d>ad4 <d1>
196 : 10       L0 f&a&<d1> d&g&b1 c&e&g1 c&f&a1 d&g&b1 c+&e&a1 d&f&a1+1
197 : 11       L0 >a&<d&f1  >g&b&<d1 >g&<c&e1 >a&<c&f1 >b&<d&g1 >a&<c+&f1 >a&<d&f1+1
198 : 12,13    L8 @IB,-1 Q%8 |: ddrd4rd4 :| |: ccrc4rc4 :| ¥
199 :                       ddrd4rd4 eere4re4 ddrd4rd4 dddddddd
200 : 15,16    L4 d.e.fg.a.b<c.d.>ba2+4.r8b.a.gf2c+2d1+1
201 : 14       L1 rrrr rrrr
202 :
203 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        |:
204 :
205 : ;        ----------      6
206 : 3        L4 |: c.cccc8rc8c8r :| |:3 c2c8c8 : r4 :|r8c2+8c8c8r4
207 : 4        L4 rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd
208 : 5        L4 ${VEL:13} <d0>${RC2:f8[d.]} ${RC2:f8[<e.>]} ${RC3:<c>} ${RC2:f8[d.]}
209 : 6        L4 >ag8a<c+>aa.ab<dc+8d>a<dd.dd>gggg<cccc>a<c8>ag<d.cdd>
210 : 8        L4 >agag8a.<ec+>a<dfdc+8d.afdgfd>b<gec>b<afdf8<d.>afd
211 : 9        L8 c+1+1 f1&f1 grfrdr>br<grercr>br<arfrdrf<d4r>arfrdr
212 : 10       L0 c+&e&a1-8 c+&e&a1+8 d&f&a1-8 d&f&a1+8 d&g&b1 e&g&b1 c&f&a1-8 d&f&a1+8
213 : 11       L0 >a&<c+&e1+1 >a&<d&f1+1 >b&<d&g1+1 >a&<d&f1+1
214 : 12,13    L8 e4eeeeee4reeeeee d4dddddd4rdddddd ${RF2:d} ${RF2:e} ccccccc f4rffffff
215 : 15,16    L8 @IB,-1 >a4<c+erbra2+8g4e4d4efrgra2rf2 g4abr<crd4.>b4a4g4a4ba1+2r
216 : 7,14     L1 rrrr rrrr
217 :
218 : ;        ----------      7
219 : 3        L4 |:7 c2c8c8r4 :| c8r4r4c8r4
220 : 4        L4 rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdr8dd.d
221 : 5        L4 ${VEL:13} <d0>${RC1:]f[} ${RC1:]f[} <c0>${RC1:]f[} f]]f[f]f[[<d2+8f.>
222 : 6        L4 ba8bb8bgf8gf8gag8ag8a<dd8dd8dec+8>aa8a<c+c+8c+c+8c+dd8dd8ddf8dc8d
223 : 8        L4 bfd>b<bge>b<aec>a<afd>a<agec+agec+ afd>aa<fda
224 : 9        L1 fga<dc+&c+d&d>
225 : 10       L0 d&f&b1 d&g&b1 c&e&a1 d&f&a1 c+&e&a1+1 d&f&a1+1
226 : 11       L0 >b&<d&f1 >b&<d&g1 >a&<c&e1 >a&<d&f1 >a&<c+&e1+1 >a&<d&f1+1
227 : 12,13    L8 ${RF1:d} ${RF2:c} ${RF2:f} ${RF1:e} ${RF1:d}
228 : 15,16    L8 b4agrfre4.frgre4a4gfre4d2+8e4f4g4ferdrc+4.d4erc+4d1+1
229 : 7,14  L1 rrrr rrrr
230 :
231 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        :|
232 :
233 : ;        ----------      8
234 : 3        L4 c1&c1 r1cccc
235 : 4        L8 r1r1  r1rdrd16d16dddd
236 : 5        L8 <c4d2d2d2d2d2d4c1>
237 : 6        L2 dfgabafc+
238 : 7        L0 U100 >a&<d&f&a&<d1+1+1> >a&<c+&e&a&<c+1>
239 : 8,9      L12 |: dc+d :||:fef:||:gfg:||:aga:| ¥
240 :              |: b gf :||:afe:||:ged:||:fdc+:|
241 : 12,13    L1 dddc+
242 : 14       L1 W127 SM21,64,2 SB12,64,0 d&db2<e2d2c+2> SB0
243 : 15,16    L2 U100 d2f2g2a2b2<e2d2c+2> U118
244 : 10,11    L1 rrrr
245 :
```

```
246 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        |:
247 :
248 : ;        ----------      9
249 : 3        L4 |:7 crc8c8r :| c.cc8r
250 : 4        L4 |:4 rdrdrdrd :|
251 : 5        L4 ${VEL:11} <e0>|:4 ${DC1:} :|
252 : 6        L4 @IC,0 ddd8d8d>bbb8b8b<ccc8c8c>aaa8a8a bbb8b8b<ddd8d8dccc8c8cdf+8d8cd>
253 : 7        L0 >a&<d&f&a&<d1> >b&<d&f&b&<d1> >a&<c&e&g&<c1> >a&<c&f&a&<c1> ¥
254 :              >b&<d&f&b&<d1> >a&<d&f&a&<d1> >a&<c&e&a&<e1> >a&<d&f+&a&<f+1>
255 : 8        L0 d&f&a1 d&f&b1 c&e&g1 c&f&a1 >b&<d&f1 d&f&a1 c&e&a1 d&f+&a1
256 : 9        L8 dafdafd4dbfdbfd4<c4dcr>bra4afcace4f4.g4.a4a4.g4.f4aecaecegaf+daf+dad
257 : 12,13    L8 ${RF1:d} ${RF1:c} ${RF1:d} ${RF2:c} ddddf+f+f+f+
258 : 14       L4 SM21,128,4 a1d1ef8e8r8d8r8c2+4.>ab.<c.df.e.dc1>a2+4.r8<
259 : 10,11,15,16     L1 rrrr rrrr
260 :
261 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        :
262 :
263 : ;        ----------      10
264 : 3        L4 |:7 crc8c8r :| c.cc8r
265 : 4        L4 |:3 rdrdrdrd :| rdrdrddd
266 : 5        L4 <e0>|:4 ${DC1:} :|
267 : 6        L8 b4b4bbb4<d4d4ddd4c4c4ccc4>a4a4aaa4 g4g4ggg4<d4d4ddd4>a4a4aaa4agag<agfe>
268 : 7        L0 >b&<d&f&b&<d1> >a&<d&f&a&<d1> >a&<c&e&g&<e1> >a&<c&f&a&<f1> ¥
269 :              >b&<d&g&b&<d1> >a&<d&f&a&<d1> >a&<c&e&a&<e1> >a&<c&e&a&<c1>
270 : 8        L0 d&f&b1 d&f&a1 c&e&g1 c&f&a1 d&g&b1 d&f&a1 c&e&a1 e&a&<c1>
271 : 9        L8 d4.e4.f4a4.g4.f4gecgecgeafcafcacd4.f4.g4a4.f4.d4cdefagfedefgagfe
272 : 12,13    L8 ${RF1:d} ${RF1:c} ${RF1:d} ${RF1:e}
273 : 14       L4 >b.<c.df.e.dc1a2.ag.f.ed.c+.de1a1
274 : 10,11,15,16     L1 rrrr rrrr
275 :
276 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        :|
277 :
278 : ;        ----------      11
279 : 3        L4 |:7 crc8c8r :| c2+4.c8
280 : 4        L4 |:7 rdrd :| r8d4d8 L8 gfe4
281 : 5        L4 <e0>|:3 ${DC1:} :| ]d[d]d[d]d8[[<d2+4.>
282 : 6        L8 b4b4bbb4<d4d4ddd4c4c4ccc4>a4a4aaa4 ¥
283 :             g4g4ggg4<c4c4ccc4d4d4d>a<d4d>a<d4d>a<d4
284 : 7        L0 >b&<d&f&b&<d1> >a&<d&f&a&<d1> >a&<c&e&g&<e1> >a&<c&f&a&<f1> ¥
285 :              >b&<d&g&b&<d1> >a&<c&e&g&<e1> >a&<d&g&a&<d1> >a&<d&f&a&<d1>
286 : 8        L0 d&f&b1 d&f&a1 c&e&g1 c&f&a1 >b&<d&g1 c&e&g1 d&g&a1 d&f&a1
287 : 9        L8 d4.e4.f4a4.g4.f4gecgecgeafcafcacd4.c4.>b4<f4.e4.c+4agdagdagafdafdfd
288 : 12,13    L8 ${RF1:d} ${RF1:c} ${RF2:d} ${RF2:e} ${RF1:d}
289 : 14       L4 >b.<c.df.e.dc1a2.ag.f.ed.c+.ed1<d2& SB11,384,4 SM0 d2&
290 : 10,11,15,16     L1 rrrr rrrr
291 :
292 : ;        ----------      12    =    6
293 : 3        L4 |: c.cccc8rc8c8r :| |:3 c2c8c8 : r4 :|r8c2+8c8c8r4
294 : 4        L4 rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd
295 : 5        L4 ${VEL:13} <d0>${RC2:f8[d.]} ${RC2:f8[<e.>]} ${RC3:<c>} ${RC2:f8[d.]}
296 : 6        L4 >ag8a<c+>aa.ab<dc+8d>a<dd.dd>gggg<cccc>a<c8>ag<d.cdd
297 : 8        L4 >agag8a.<ec+>a<dfdc+8d.afdgfd>b-<gec>b-<afdf8<d.>afd
298 : 9        L4 c+1+1f1+1 Q%12 gfd>b-<gec>b-<afd Q0 f8 Q%12 <d.>afd Q0
299 : 10       L0 c+&e&a1-8 c+&e&a1+8 d&f&a1-8 d&f&a1+8 d&g&b1 e&g&b1 c&f&a1-8 d&f&a1+8
300 : 11       L0 >a&<c+&e1+1 >a&<d&f1+1 >b&<d&g1+1 >a&<d&f1+1
301 : 12,13    L8 e4eeeeee4reeeeee d4dddddd4rdddddd ${RF2:d} ${RF2:e} ccccccc f4rffffff
302 : 14       L1 W0 SW2,256,-1 drrr rrrr W127 SB0 >
303 : 15,16    L8 >a4<c+erbra2+8g4e4d4efrgra2rf2 g4abr<crd4.>b4a4g4a4ba1+2r
304 : 7        L1 rrrr rrrr
305 :
306 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        :
307 :
308 : ;        ----------      13    =    7
309 : 3        L4 |:7 c2c8c8r4 :| r1
310 : 4        L4 rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdd+32d+1-32
311 : 5        L4 ${VEL:13} <d0>${RC1:]f[} ${RC1:]f[} <c0>${RC1:]f[} f]]f[f]f[[eeee
312 : 6        L4 >ba8bb8bgf8gf8gag8ag8a<dd8dd8dec+8>aa8a<c+c+8c+c+8c+ddd8d8ddr2+4
313 : 7        L1 rrrr rrr W0 SW1,256,-1 L0 >a&<d&f&a&<d1>
```

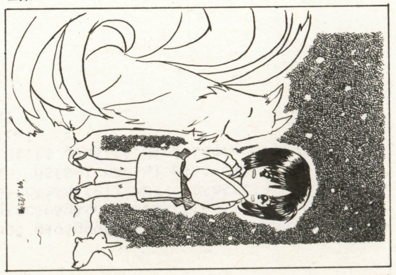

★どうして，「ノートパソコン」って黒いんですか？　このところの暑さで，すっかり熱を持っちゃってるじゃないですか!?（東京都大田区・正木柾21歳）……【影：そんなの決まってるじゃない。ズバリ，クールだからだよ。つぐ美：影さんが持っても似合いませんね。】

```
314 : 8         L4 bfd>b<bge>b<aec>a<afd>a<agec+agec+afd>a<ar2.
315 : 9         L1 fga<dc+&c+d SW1,256,-1 d>
316 : 10        L0 d&f&b1 d&g&b1 c&e&a1 d&f&a1 c+&e&a1+1 d&f&a1 d&f&a4r2.
317 : 11        L0 >b&<d&f1 >b&<d&g1 >a&<c&e1 >a&<d&f1 >a&<c+&e1+1 >a&<d&f1 >a&<d&f4r2.
318 : 12,13     L8 ${RF1:d} ${RF2:c} ${RF2:f} ${RF1:e} ${RF2:d} d4r2.
319 : 15,16     L8 b4agrfre4.frgre4a4gfre4d2+8e4f4g4ferdrc+4.d4erc+4 d1 SW1,256,-1 d1
320 : 14        L1 rrrr rrrr
321 :
322 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        :|
323 :
324 : ;         ----------        1 4     =      7
325 : 3         L4 |:7 c2c8c8r4 :| c8r4r4c8r4
326 : 4         L4 rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdr8dd.d
327 : 5         L4 ${VEL:13} <d0>${RC1:]f[} ${RC1:]f[} <c0>${RC1:]f[} f]]f[f]f[[<d2+8f.>
328 : 6         L4 >ba8bb8bgf8gf8gag8ag8a<dd8dd8dec+8>aa8a<c+c+8c+c+8c+dd8dd8ddf8dc8>g8a8
329 : 8         L4 bfd>b<bge>b<aec>a<afd>a<agec+agec+ afd>aa<fda
330 : 9         L1 fga<dc+&c+d&d>
331 : 10        L0 d&f&b1 d&g&b1 c&e&a1 d&f&a1 c+&e&a1+1 d&f&a1+1
332 : 11        L0 >b&<d&f1 >b&<d&g1 >a&<c&e1 >a&<d&f1 >a&<c+&e1+1 >a&<d&f1+1
333 : 12,13     L8 ${RF1:d} ${RF2:c} ${RF2:f} ${RF1:e} ${RF1:d}
334 : 15,16     L8 b4agrfre4.frgre4a4gfre4d2+8e4f4g4ferdrc+4.d4erc+4d1+2.g8a8
335 : 7,14      L1 rrrr rrrr
336 :
337 : ;         ----------        1 5     =      7
338 : 3         L4 |:6 c2c8c8r4 :|
339 : 4         L4 rdrdrdrd rdrdrdrd rdrdrdrd
340 : 5         L4 ${VEL:13} <d0>${RC1:]f[} ${RC1:]f[} <c0>${RC1:]f[}
341 : 6         L4 ba8bb8bgf8gf8gag8ag8a<dd8dd8dec+8>aa8a<c+c+8c+c+8c+
342 : 8         L4 bfd>b<bge>b<aec>a<afd>a<agec+agec+
343 : 9         L1 fga<dc+&c+>
344 : 10        L0 d&f&b1 d&g&b1 c&e&a1 d&f&a1 c+&e&a1+1
345 : 11        L0 >b&<d&f1 >b&<d&g1 >a&<c&e1 >a&<d&f1 >a&<c+&e1+1
346 : 12,13     L8 ${RF1:d} ${RF2:c} ${RF2:f} ${RF1:e}
347 : 14        L1 rrrr r W0 SW1,256,-1 a
348 : 15,16     L8 b4agrfre4.frgre4a4gfre4d2+8e4f4g4ferdrc+4.d4erc+4
349 : 7         L1 rrrr rr
350 :
351 : ;         ----------        1 6
352 : 3         L1 |:3 c&cc&c :|
353 : 4         L1 |:3 r1r2.d+32.d+4-32. rr :|
354 : 5         L2 |:3 <c0>eeee<e0>eeee :|
355 : 6         L1 |:3 d&d c+&c+ :|
356 : 7         L0 |:3 >a&<d&f&a&<d1+1> >a&<c+&e&a&<c+1+1> :|
357 : 8         L8 |:3 d>a<d>a<e>a<e>a<f>a<f>a<d>a<d>a< ec+ec+fc+fc+gc+gc+ec+ec+ :|
358 : 9         L4 |:3 dafedc+de fgfedc+de :|
359 : 12,13     L1 |:3 d&d c+&c+ :|
360 : 14        L2 SM21,64,4 a<d>a2-8g16&@N2g16@N0ga<e>a2-8a16&@N-2a16@N0e2 |: f1+1e1+1 :|
361 : 15,16     L2 SW2,2048,-1 d&d&d&d rrrr rrrr
362 : 10,11     L1 rrrr rrrr rrrr
363 :
364 : ;         ----------        1 7
365 : 3         L1 c1+1+1+1+1+1+1+1
366 : 4         L1 rrrr rrrr
367 : 5         L2 <d1+1+1+1+1+1+1+1
368 : 6         L1 SW2,2048,-1 d1+1+1+1+1+1+1+1
369 : 7         L0 SW3,1024,-1 >a&<d&f&a&<d1+1+1+1+1+1+1+1>
370 : 8         L8 SW2,2048,-1 |:4 d>a<d>a<e>a<e>a<f>a<f>a<d>a<d>a< :|
371 : 9         L4 SW3,1024,-1 |:4 dafedc+de :|
372 : 12,13     L1 SW2,2048,-1 d1+1+1+1+1+1+1+1
373 : 14        L1 SW2,2048,-1 f1+1+1+1+1+1+1+1
374 : 10,11,15,16        L1 rrrr rrrr
375 :
376 : 3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16        r1 @{REM:"End of tracks"} @E
377 :
378 : ;     ----------------------------------------------------
379 : ;      「電脳戦機バーチャロン」より     -FADE TO BLACK-
380 : ;     データ入力                        K. Takatsu
381 : ;     ----------------------------------------------------
382 : ;     ----------      作成環境            ----------
383 : ;     使用パソコン                X68030
384 : ;     使用音源モジュール          Roland SC-88vl.
385 : ;     使用音源ドライバ            rcd v3.01q
386 : ;     使用ツール                  mmdsp,lmz2,ItoR(v3.01b),SMC(v1.07A)
387 : ;     作成開始日                  1997/06/05(Thu.)
388 : ;     作成終了日                  1997/07/03(Thu.)
389 :
390 : ;     ----------      コンパイル情報（打ち込み確認用）
391 : ;       Trk:        Total: LP Start:    LP End:  LP Total
392 : ;         1:          0mc
393 : ;         2:        229mc
394 : ;      3-18:      47532mc
395 : ;
396 : ;     ----------      感想、苦情、差し入れ、わいろ等はこちらまで^^;
397 : ;       E-mail                   e9604138@kyoto-kcg.ac.jp

---- チェックサムデータ:SPICE V1.08A以降で使用できます ----
        1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
    0 .PU7. .8BSU ..HU4 ...9Z D.8U. A.... .Y... ..7.. ..... ..G..  054F
   50 ....8 ..... ...TZ G17B3 04JHT M3..N ULESG ..RD6 CT.UZ 7RWNE  3EBB
  100 ..K.. 5KZ6H 1MLB2 DLKG. .C..H 3J6GE BP3R. .G4U0 9.REG ..CB.  47FD
  150 .JJWN .YMDC 67.9N .6..X ZB.9J .XBS2 .08.. HW8.2 0TE.L 91.9B  B0FB
  200 4.6.. 3T4WW C0188 5..D4 BYJL4 94R5. E..TK 1E0.0 SW31. 6..8Z  86E0
  250 17.74 B5PB. A..88 KZ.70 5L9B. E..LS 4.D.P 734NB ..3T4 M8D01  D117
  300 8UXU. A..S5 U5N8E MNPB4 .E..D 4BEJL 49495 ..ZT2 3FTPP L30G.  B667
  350 .D7JP 9DH9D 1P..B 123PH FEMB. K.... ..... ..... ..... .....  11BC
--------------------------------------------------------------------------
Total LJK9A 1WTFS 53J7J 0FKUM UEY12 88RGP 66GU4 0WACD H5ES8 EXS46  27EC
```



評…やり込んだのかな？（編）

by すごい予定のMAYO

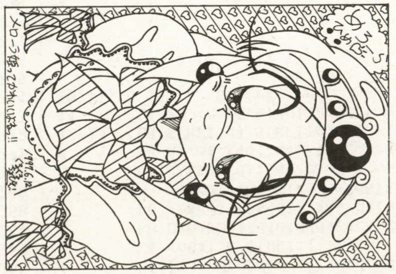


評…わぁかわいい♡暑中お見舞ありがとう（つぐ美）

by 銀猫

評…もうクリアしたかいな？（Dr・D）

by みどひ



評…大きい目がポイント!?（影）

by くるくるちょびん！

★パソコンを買ってから，ベーマガを見るのが楽しくて仕方がない!!（三重県志摩郡・**森本匠18歳**）……【**影**：森本君，みごとにわれわれの策略にハマったようだね。(ニヤリ)。これでもう君はベーマガ地獄から抜けられなくなる～。**編**：逆に逃られちゃいますって!!】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55シリーズ用

ACE COMBAT2（エース コンバット） ~Hangar~

●粟田英樹

©namco LIMITED

ゲームだからこそ楽しめる

SPICE用リスト第6弾は，namcoの「ACE COMBAT 2」から「Hangar」をお届けします。この曲は一部のミッションのブリーフィング画面で流れます。ここ最近（6～7月）はこのゲームにどっぷりはまっています。前作に比べてあらゆる面で格段にパワーアップして登場したこのゲームは，いろいろな楽しみかたができるので全然飽（あ）きがきません。曲も効果音も素晴らしいです。

リストについて

曲の前半は7拍子なので，入力時には音符の数を間違えないように注意してください。

いつものようにSPC命令を使用しています。SPC命令はS？（SWやSVなど）ごとに独立で使用できるため，Aパートのトラック8，9のようにボリュームとエクスプレッションを同時にコントロールすることもできます。

今回から新たに利用したマクロが＄Wと＄Xです。＄Wは以前もありましたが，今回からはマクロ内容が変わっているので注意してください。ここでは，？？XというSPICE V1.08Cで増設されたシステム変数（作業中のトラック番号を返す）を利用することによって，トラックごとの初期化タイミングをずらすことを実現しています。

最後に

久々に一昔前のゲーム・ミュージックにスポットを当ててみようかな，とも考えていますが，どうなることやら。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

『ACE COMBAT2～Hangar～』ゲーム・ミュージック・プログラム

```
==== ac2127.smc ====

;------------------------------------------------------------------------
;        「ＡＣＥ　ＣＯＭＢＡＴ　２」より「Ｈａｎｇａｒ」
;        データ入力　　粟田英樹
;------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------------------
#music-name     "Ｈａｎｇａｒ ～ from ACE COMBAT 2 (namco) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1996 namco"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          204
#beat           7/4,48,8
;------------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;------------------------------------------------------------------------
@s      001,0,  24,24,-90,      @e
@s      003,-108, 72,72,0, 120,1,0, 0,0,-127, 192,1,-127, 0,0,0, @e
@s      004,-32, 24,1,-64, 6,6,-64, @s,-64, 12,12,0,   12,12,-64, @l
@s      005,-32, 24,1,-64, 6,6,0,   @s,0,   12,12,-64, 12,12,0,   @l
@s      006,0,  48,48,-8192,    0,0,0,  @e
@s      007,0,  16,1,0, 32,32,-8192,    0,0,0,  @e
;------------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}      @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}     @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}          @z10    $W
```

★「BASIC PROGRAM GET&RUM」は興味深かった。続編はあるのでしょうか？（山口市・**命かけます授業中の兄22歳**）……【**編**：みなさんのご要望が強ければぜひやりたいですね。最近はBASICも入手しにくくなっているので，これがお役に立てればうれしいです！】

```
5      ${Name:"Bass"}                              @z1    $W
6      ${Name:"Saw Wave"}                          @z2    $W
7      ${Name:"Piano"}                             @z3    $W
8      ${Name:"Synth. A1 (panning)"}               @z4    $W
9      ${Name:"Synth. A2 (panning)"}               @z5    $W
10     ${Name:"Synth. B (solo part)"}              @z6    $W
11     ${Name:"Synth. C (counter part)"}           @z7    $W
12     ${Name:"Synth. D"}                          @z8    $W
;----------------------------------------------------------------------
2      @{REM:"GS reset"}             ${ROLAND-GS-RESET:}            r4
2      @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}          r4
2      @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2       ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$50} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2      @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2       ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$28} ${cho-dep:$04}
2       ${cho-str:$7F} r2
2      @{REM:"Voice Reserve"}
2      ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;----------------------------------------------------------------------
;                         Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2,6,12                    ${init: 2, 0, 40, 0,  0}
3,4                       ${init-Nop:}
5                         ${init: 2, 0, 20, 0, -12}
7,11                      ${init: 2, 0, 40, 12,  0}
8                         ${init: 2, 0, 20, 0,  0}
9                         ${init: 2, 2, 20, 0,  0}
10                        ${init: 2, 0, 64, 0,  0}
;----------------------------------------------------------------------
2      @024 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                   $X-4
2      r1 ${drum-pan:48,-32} r1 ${drum-pan:47,0}
2      r1 ${drum-pan:45,+32} r1 ${drum-pan:49,+32}
3,4         r1         r1         r1                        $X
5      @036 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0                   $X
6      @081 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0 r1 ${random-pan:}  $X-1
7      @@127
7      @002 r1 v086 r1 w127 r1 p064 r1 M0                   $X
8      @051 r1 v100 r1 w127 r1 p016 r1 M0                   $X
9      @051 r1 v100 r1 w127 r1 p112 r1 M0                   $X
10     @062 r1 v072 r1 w127 r1 p064 r1 M0                   $X-3
10     r1 ${e-at2:2} r1 ${e-dt2:2} r1 ${e-rt2:2}
11     @006 r1 v070 r1 w127 r1 p034 r1 M0                   $X
12     @054 r1 v064 r1 w127 r1 p064 r1 M0 r1 ${e-dt2:2}     $X-1
;----------------------------------------------------------------------
2      i 0 o2 @%1 L 4 u080 @q0 q%2
3      i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%2 @[+10 @]-10
4      i 0 o2 @%1 L 8 u060 @q0 q%2 @[+10 @]-10
5      i 0 o2 @%1 L 8 u108 @q1 q%0
6      i 0 o4 @%1 L 8 u064 @q1 q%0
7      i 0 o4 @%1 L 0 u112 @q1 q%0
8,9    i 0 o5 @%1 L 0 u100 @q1 q%0
10     i 0 o4 @%1 L 8 u108 @q1 q%0
11     i 0 o5 @%1 L 4 u108 @q1 q%0
12     i 0 o3 @%1 L 4 u100 @q1 q%0
;----------------------------------------------------------------------
;      Sequence
;----------------------------------------------------------------------
#define saw01:f+<f+>a<c+>abg+af+c+ef+a<c+>
;----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12          r2. |:0
;----------------------------------------------------------------------
       A part
;----------------------------------------------------------------------

;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2      ${voice-reserve:03,02,04,04,02,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}

*      Drum
2      |:2 r1.. :| L 4 u080
2      |:2 c2.c.c.r crcc.c.r crcc8cr.r : crcc1 :| crcrrcc r1..
3      L16 u030 r1.. r2. e24[e24[e24[e[e  [e8e8 L 8 baba L 4 |:2
3      r.e.r2.a($$-30)32a4-32
3      r.e.r2r8]]]]b24[b24[b24[[b8a8 :
3      r.e.r.a($$-30)32a8-32a8b8b8a8
3      r.e.r]]]]e24[e24[e24[e16[e16e8e8e8e8 :|
3      r.e.r.<c($$-30)32c8-32c8>b8b8a8
3      r.e.r]]]]e24[e24[e24[e16[e16r2
3      b8ea8ee<c24c24c24c8>b8b8a8a8
4      |:2 r1.. :| |:2
4      <g2.> f+f+f+ f+f+f+ f+f+
4      f+f+f+ f+a+4 f+f+f+ f+f+f+ f+f+
4      <c+>f+f+ f+a+4 f+f+f+ f+f+f+ f+f+
4      <c+>f+f+ f+a+4 f+f+f+ f+f+f+ : f+f+ :| <d+>f+ r1..

*      Bass
5      |:2 r1.. :| o2 L 8 |:2
5      f+f+r<ef+4>rf+rf+rf+ab f+f+r<ef+4>rf+rf+rf+ag+
5      f+f+r<ef+4>rf+rb+rarb  f+f+rb<c+4>rf+rf+rbra :|
5      r<c+rrc+c+c+>r rr rc+4.

*      Saw Wave
6      o4 L 8 sw1,256,0 |:10 ${saw01:} :| r1..

*      Piano
7      |:2 r1.. :| o4 L 0 |:2
7      r4 f+&a&<c+&e1.> : r4 f+&a&<c+&d+1.>
7      r4 f+&a&<c+&d1.> r4 f+&a&<c+1.> :|
7      r4 g+&b&<c+&e1.> r4 g+&b&<d+&f+1.> r4 g&b&<d&f+1.> r1..

*      Synth. A
8,9    |:10 r1.. :|
8      r2. ${S:w,4} ${S:v,3} c+&e&b1 ${S:w,0}
9      r2. ${S:w,5} ${S:v,3} c+&e&b1 ${S:w,0}
```

★このごろ，つぐ美さんと影，Dr.Dの今後の三角関係が，心配です。（佐賀県多久市・**松瀬智宏23歳**）……**【影**：またまたぁ，やだなあ，つぐ美ちゃんがDr.Dにホレるわけないでしょ。**つぐ美**：あの輝く頭…ステキ！**影**：！！！Dr.D：ん？何かいったかね？**】**

「このミュージック・プログラムは個人的に楽しむ場合を除き、著作権法上、権利者に無断で複製・頒布（商用ネット、草の根ネットを問わず、パソコン通信ネットにアップロードすることを含む）することが禁じられています。これに違反した場合、懲役または罰金が課せられることがあります。」

```

*       etc
10,11,12          |:11 r1.. :|

;---------------------------------------------------------------------------
        B part
;---------------------------------------------------------------------------

;                            10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,02,00,03,00,00,04,02,06,00,00,00,00,00,00,00}

*       Drum
2       L 8 |:6 crrcrrcrcrrr crrcrcccrrrr :|
3       L 4 |:2 |:2 rrrrre rrrre : b :| : a8a8 :| b8a8
3       |:2 rrrrre rrrrea :|
4       L 8 <g0&>a+ra+rra+ a+0&<d+>ra+ra+a+
4       <d+>rrra+r <]]d+12[d+12[d+12>a+0&<d+>rra+
4       a+r<d+>rrr a+rra+a+r
4       a+ra+a+<d+>r <]]d+12[d+12[d+12>a+0&<d+>rra+
4       |:2 <g0&>a+ra+rra+ a+0&<d+>ra+ra+a+
4       <d+>rrra+r <]]d+12[d+12[d+12>a+0&<d+>rra+
4       a+0&<d+>r<d+>rrr a+rra+a+r
4       a+ra+a+<d+>r : <]]d+12[d+12[d+12>a+0&<d+>rra+ :|
4       <]]d+12[d+12[d+12d+4>r4

*       Bass
5       o2 L 8 bbrbra bbrf+rr <c+c+rc+rc+ c+4.>rf+r
5       <dd>ra4<d> aarf+rd ggrrrr rr<f+f+c+c+> |:2
5       f+f+r<f+>rf+ f+4rf+c+e f+f+r<f+>rf+ f+f+ef+ar
5       ggr<g>rr g4r<gc+d> ggr<g>rr : rrf+b<c+>r :| g4f+ab<c+>

*       Piano
7       @@000 @001 o4 L 0 u080
7       |:2 >b&<d&f+2. :| |:2 c+&e&g+2. :| d&f+&a1. >b&<d&g1.
7       |:2 c+&f+&g+1. c+&e&g+1. d&g&a1. r4d&g&a1+4 :| @@127 @002

*       Synth. B
10      o4 L 8 r4f+ra<c+e4.dc+>b& b4<c+2&${S:b,6}c+4>g+a<c+e
10      g+2+8af+4e4${S:b,7}c+4 >b2&${S:b,6}b4bag+a<c+e
10      |:2 g+2f+c+g+4f+4c+4 g+ag+4e4f+4c+4 : ${S:b,7}e4
10      >b<c+>b2+2. r4.>b<c+eg+a<c+edc+> :| <e4 b1.+1.

*       Synth. C
11      o5 L 4 r1. ra.a.g+g+8a8 |:10 r1. :|

*       Synth. D
12      o3 L 4 b2.<df+a b<c+1>a b2.ag+e L 0 >b&<d&g1r2 <
12      |:2 c+&f+&g+1. c+&e&g+1. >g&<d&a1.+1. :|

*       etc
6,8,9   |:12 r1. :|

;---------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12          :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;---------------------------------------------------------------------------
;       end of file.
;---------------------------------------------------------------------------
;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;         Trk:        Total: LP Start:     LP End:  LP Total
;           1:          0mc
;           2:      15312mc      336mc      7488mc    7152mc
;           3:      15122mc      336mc      7488mc    7152mc
;         4,5:      15312mc      336mc      7488mc    7152mc
;           6:      15144mc      336mc      7488mc    7152mc
;        7～12:      15312mc      336mc      7488mc    7152mc
;・チェックサム
;       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;   0 ....P U7C.0 RU7.H EE.6W ZM1.. ..7T. 3JG5N X.100 NDN6C X0P.T  DA67
;  50 C2JH3 G8A.. HRS6N E9.3U BYN7F 7FCLH G1.S0 PB65W FHJ.. .P.0.  3B9D
; 100 K...Y .TZRG 7PE6M EGD5H PH.99 JNU.4 H.6FP 8T.X0 10.4Z ..1..  15E7
; 150 .T.TY DG63D 3D3RH A.90E A0.6E XP.Y6 6DG.Z 8.R17 .4U.. K....  2DAD
;---------------------------------------------------------------------------
;Total T4X2W L6EFB UT0WY CWKUE MGKDY BHMFK 4055F 4L5R0 1XNL7 S6J8T  AB58
;---------------------------------------------------------------------------
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Macro Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.08Cです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★サターンBASICはまた発売日延期だ……。森裕一さんよ！プログラム道場はもっと，買ってからすぐに使えて，実用性のあるプログラムをのせてくれ!!（愛知県江南市・P大王18歳）……【編：発売日が遅れるぶん，よりよいものになって登場することを期待しましょう！】

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：ジャジャーン，ベスト・プログラムの発表の時間です。今月は，紺野くん作PC-9801用「SEQUENCE」に決定です。

Dr.D：編君がたいそうお気に入りだった作品じゃな。

編：いやぁ～，消えるパターンがたくさんあるので，トリッキーな連鎖が組めておもしろいんですよ。落ち物パズル好きにはたまりませんねぇ。

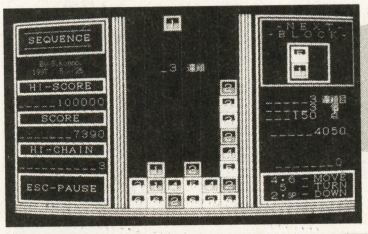
Dr.D：消えるパターンを増やすってことは，それだけ判定がむずかしくなるということなんじゃが，ちゃんとプログラムできておるのぉ～。たいしたもんじゃ。しかし，パターンが多すぎてプレイヤーが気付かないところでも連鎖がはじまってしまう場合があるようじゃのぉ。

編：そのへんもしっかりと考えてあるんですよ。レベルが上がっていくにつれて邪魔ブロックの割合が上がっていくので，考えて邪魔ブロックをはさんで消すように連鎖を組まないとすぐ終わっちゃうようになっています。

Dr.D：ほほう～。ゲーム・バランスもしっかりしているというわけじゃな。ただ，リストが長すぎたのう。

編：落ち物ゲームもそろそろ傾向が決まってきたかと思っていたんですが，まだまだアイデアしだいでは，いろいろなゲームができるんですね。

Dr.D：ベーマガはアイデアが命！読者諸君の無限の可能性が送られてくるのを待っておるぞ。ちなみに，ワシは参納くんのVisual Basic用『スノボーだ』を推したことを付け加えておこう。



「SEQUENCE」PC-9801用

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「Wizards」／梅田佳浩

編：戦略シミュレーションということですが，かなり良いデキだったと思います。ただ，ゲームをはじめるまでの設定がやたらと多いのが難点でしょうか。1人でもすぐ遊べるようにチームをあらかじめ作っておいたり，CPUのアルゴリズムをつけたりしてはどうでしょう？

●PC-9801用「DROPS」／安藤哲哉

Dr.D：落ち物＋パズルといったところかのぉ。ドロップを消すのが手動だというのがのぉ。落ち物特有の壮快感がないというか……。

●PC-9801用「PANNEL reverse 2」／小倉英一郎

影：パネルを反転させて全部消すゲーム。2人プレイや障害物をつけたのはいいアイデアだけど，元のルールが単純なだけにどうもありきたりなイメージを受けてしまうなぁ。

投稿ありがとう

今田旧八／伊東哉和／岩崎泰隆／林　幸治／吉村直繁／MPC／安藤哲哉／辻　智幸／吉村健太／佐藤琢哉／西本孝一／椎名隆彦／永島由基／TILTO SOFT／Blue Mirror Soft／鎌田承平／辻堂隆志／田村倫也／梶原重幸／小川勝彦／佐藤良秋／辻本　均／ママドール／小林憲雄／岡田吉正／滝田　盛／石渡　巌／ミスター山本／内藤わたる／大山克美／清水辰貞／岡崎元男／ウエストリバー・ソフト／芝澤丈規／日下悦郎／ケン原田／元木幸宏／石井郁男／スズキ

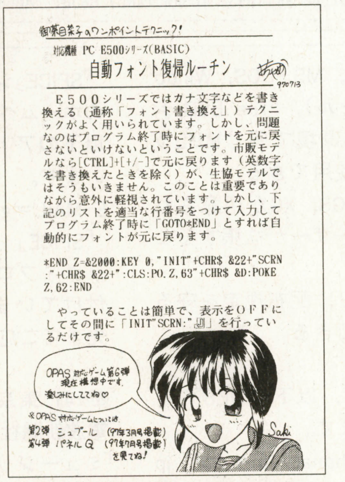
※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス

（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係


御茶目菜子のワンポイントテクニック！

対応機種 PC E500シリーズ(BASIC)

自動フォント復帰ルーチン

あやめ 970713

Ｅ５００シリーズではカナ文字などを書き換える（通称「フォント書き換え」）テクニックがよく用いられています。しかし、問題なのはプログラム終了時にフォントを元に戻さないといけないということです。市販モデルなら[CTRL]+[+/-]で元に戻ります（英数字を書き換えたときを除く）が、生協モデルではそうもいきません。このことは重要でありながら意外に軽視されています。しかし、下記のリストを適当な行番号をつけて入力してプログラム終了時に「GOTO*END」とすれば自動的にフォントが元に戻ります。

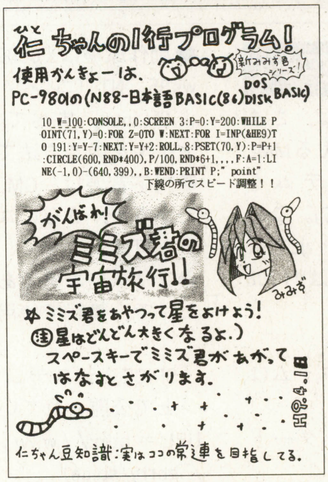
```
*END Z=&2000:KEY 0,"INIT"+CHR$ &22+"SCRN
:"+CHR$ &22+":CLS:PO.Z,63"+CHR$ &D:POKE
Z,62:END
```

やっていることは簡単で、表示をＯＦＦにしてその間に「INIT"SCRN:"↵」を行っているだけです。

▲山口県防府市・御茶目菜子

今月のワンポイント・テクニック

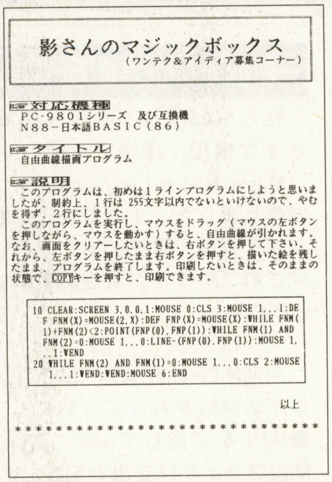
今月の１行プログラム




```
10 W=100:CONSOLE,,0:SCREEN 3:P=0:Y=200:WHILE P
OINT(71,Y)=0:FOR Z=0TO W:NEXT:FOR I=INP(&HE9)T
O 191:Y=Y-7:NEXT:Y=Y+2:ROLL,8:PSET(70,Y):P=P+1
:CIRCLE(600,RND*400),P/100,RND*6+1,,,,F:A=1:LI
NE(-1,0)-(640,399),,B:WEND:PRINT P;" point"
```

下線の所でスピード調整！！

▲福島市・岩崎　仁


影さんのマジックボックス
（ワンテク&アイディア募集コーナー）

☞対応機種
PC-9801シリーズ　及び互換機
N88-日本語BASIC（86）

☞タイトル
自由曲線描画プログラム

☞説明
このプログラムは、初めは１ラインプログラムにしようと思いましたが、制約上、１行は 255文字以内でないといけないので、やむを得ず、２行にしました。
このプログラムを実行し、マウスをドラッグ（マウスの左ボタンを押しながら、マウスを動かす）すると、自由曲線が引かれます。なお、画面をクリアーしたいときは、右ボタンを押して下さい。それから、左ボタンを押したまま右ボタンを押すと、描いた絵を残したまま、プログラムを終了します。印刷したいときは、そのままの状態で、COPYキーを押すと、印刷できます。

```
10 CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:MOUSE 0:CLS 3:MOUSE 1,,,1:DE
F FNM(X)=MOUSE(2,X):DEF FNP(X)=MOUSE(X):WHILE FNM(
1)+FNM(2)<2:POINT(FNP(0),FNP(1)):WHILE FNM(1) AND
FNM(2)=0:MOUSE 1,,,0:LINE-(FNP(0),FNP(1)):MOUSE 1,
,,1:WEND
20 WHILE FNM(2) AND FNM(1)=0:MOUSE 1,,,0:CLS 2:MOUSE
1,,,1:WEND:WEND:MOUSE 6:END
```

以上

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

▲青森県西津軽郡・工藤賢志

 ■訂正：1997年8月号掲載の「PC-9801 シリーズ用竜騎兵団」にバグがありました。リストの950行目の後半のA=G－(G－TU)＊(B(TU)>0)をA=G－(G+TU)＊(B(TU)>0)に訂正して下さい。(NAO.Soft)

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。
ーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。
希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙
主文下さい。

読料（消費税込料金となっております。）

店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
製 作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
縮刷版	￥82,000		

特典

常の定価でご購読いただけます。
冊分の購読ができます。
スパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単で
替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出い
みます。
こ必要事項を記入ください。なお1年間，或は2年間購読かをはっきりご

払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払
切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出

送金は，着本までに約2週間ほどかかりますのでお含みおきください。
，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

（右詰めにご記入ください）

0 3 5 1 9 6 1

電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

料金

特殊取扱

購読誌名 ＊新規 継続

購読期間 年 月号より 年間

送金額（送料当社負担） 円

希望誌・ソフト・グッズ名

冊数

送金額（送料共） 円

円

産業分類

所属又は職種

電話 TEL

年令 才

性別 男・女

（電話番号 − − ）

受付局日附印

注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 51961

通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03−3445−8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273−26−3206	広島支局	082−228−5581
大阪本社	06−203−3361	静岡支局	054−289−0121	高松支局	0878−61−3111
西部本社	092−431−7411	新潟支局	025−245−2526	鹿児島支局	099−226−3630
名古屋支局	052−261−4541	松本支局	0263−36−2266		
札幌支局	011−641−5591	金沢支局	0762−63−8661		
仙台支局	022−227−7211	京都支局	075−221−8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	
プログラム名	
氏名	
住所	〒
TEL番号	
年令	歳
応募年月日	年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑨

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県
電話	－　－
ご氏名（ふりがな）	
年令	歳
性別	男・女
職業：	勤務先または学校名：
本誌を　毎月・時々・初めて 読む	何人で読みますか（　）人

お楽しみプレゼント ⑨応募欄

＊240ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

インターネット・アンケート

・すでに始めている（自宅で・学校で・職場で）　・開始予定　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑨ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●くわしく紹介してほしい記事は？具体的に

●今月号の別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。(興味ある　わからない　興味なし)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
★ハード/アクセサリー		
NEC	表2～前付カラー3	1
東芝	表4	2
アイワ	前付カラー7	3
サンクレスト	後付263	4
富士電気化学	後付268	5
★メディア		
帝人	前付カラー5	6
TDK	中付カラー136	21
★ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー6	7
伊藤忠商事	中付カラー132～133	8
SPS	中付カラー134	9
メディアクエスト	中付カラー135	10
光栄	中付カラー138	11
日本ファルコム	表3	12
★レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー213	13
ポニーキャニオン	記事中カラー218	14
★学校関連		
コナミKCEスクール	前付カラー10	15
東京ゲームデザイナー学院	前付24	16
代々木アニメーション学院	中付カラー137	17
★中古基板販売		
トライ	記事中250	18
キョーワインターナショナル	記事中251	19
★別冊付録「DOS/V製作」		
メルコ/若松通商/ロケット/メディアバレー		20

キリトリ線

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド

BASIC MAGAZINE NEWS
●松下電器が家庭用ゲーム機の開発を見合わせ／他 … 139
●Win95版『ナムコヒストリーVOL.2』今秋登場／他 … 140

流行りの「トレカ」の魅力を探る！
トレーディングカードの魅力 … 141

「自由研究」はパソコン・ソフトにおまかせ？
夏休み特別企画！ 自由研究に使えるパソコン・ソフト … 144

新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド … 147

NECがPowerVR専用ソフトを発表
うぃん!! ウィン!! Windows … 148

エーベルージュスペシャル～恋と魔法の学園生活～ … 152

Fooすけ＆やぶらーのイチオシソフトを攻略
『ダンジョンキーパー』を生き抜く方法!! … 154

ベーマガ杯争奪！『対局囲碁ソフト』勝ち抜き戦 … 156

アメリカでも3つの新世代機が激突！
エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポin ATLANTA REPORT … 160

Falcom Windows95 NEWS第5回
ソーサリアンForever 禁断の秘密編 … 164

ラブリーなデフォルメ・キャラが大暴れ！ポケットファイター … 165

ついに登場！体感競馬ゲームファイナルハロン … 166

『MSH vs.ストリートファイター』のお笑いキャラで勝つ！
ダン＆憲磨呂使いかた講座 … 168

ふたつのモードの相違点は？
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 … 170

Fooすけのナンかチョーダイ！
ROUND4:ヴァンパイア セイヴァー … 172

ゲーム画面がついに公開された！侍魂64 … 174

とことんぷよぷよSUN … 175

サターン最前線 … 176

プレイステーションJournal … 177

俺コレ・スーパーライトメンソール … 178

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
97年8月に発売される全258本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 179

ファイナルステージ … 219

第3回：基本＆姑息テクニック
ディアブロ世界への誘い … 220

『糸井重里のバス釣りNo.1』春のトーナメント結果発表！ … 224

サイキックフォース命EX … 225

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』
必殺技＆超必殺技コマンドリスト … 226

「軍曹!! 命令を!!」～歩兵SLGへのいざない
第1回：プラトゥーンリーダー … 228

WILD CARDS … 229

ベーマガPERFECT GAME CATALOG
file.3 ゲームギア … 230

●ゲーム考現学 … 232
●読者の闘技場for Windows95 … 234
●読者のページ～あくせすROOM … 236
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 237
●おたのしみ読者プレゼント
ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 240
●CHALLENGE！ HIGH SCORE！ … 242
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 249
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 252

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

Plasma Domain
2nd System Works.
I.MAGiC III
ITOCHU
I.MAGiC III

I.MAGIC、いよいよ新ジャンルのニュータイトルに挑戦！

青い彗星、接近！

for Windows95
7/11
friday
ON SALE
8,800YEN

初回限定！
オリジナルマウスパッド
&ポストカード
豪華特典付き

スーパー 3D・ロボットアクション

TARGET GEAR

GEOMETRIC ACTIVE-BATTLE

Project -Ectoll-

■3DCGで実現されたロボットアクション
■DirectX対応。独自開発の最新高速3Dグラフィックテクノロジーによる、ハードウェアを超越した高速描画を実現。
■スムーズなコントロールを実現するためにキーボード、ゲームパッド、ジョイスティックを始めとした各種入力デバイスに対応。
■操作練習用から、高度な戦術を要する上級者用のミッションまで、様々なミッションを搭載。

タ ー ゲ ッ ト　ギ ア

銀河標準暦00058。植民惑星カシアスでは、反政府勢力「解放軍」と連邦政府との戦いによって、戦乱の渦が惑星全土を覆い尽くしていた。
プレイヤーは連邦軍最新鋭人型陸戦兵器・ギア隊隊長ナギサ=シンジョウ中尉となり、3人の隊員と協力し、困難が待ち受けるミッションを戦い抜いて行く。
ミッションは、完全なポリゴン3Dフィールドで構築された空間を、ギアに装備された兵装を駆使し、敵ギアを破壊、作戦任務を遂行する。
連邦軍最新型ギア「エクトール」はフィールド内を自由自在に行動でき、バックパックに装備されたバーニアによって低高度飛行が可能である。
連邦政府内に渦巻く陰謀、20以上の衝撃的なミッション。
その先に見える結末は…。

動作環境
●Pentium以上を搭載し、Windows95日本語版が稼動する機種
●メモリ16MB以上必要。DirectXが正常に動作する640x480ドット256色以上の表示ができるビデオカードが必要
●PCM音源推奨。倍速以上のCD-ROMドライブが必要。
●キーボード／Microsoft SideWinderゲームパッド／ジョイスティック対応

企画・開発 有限会社アイマジック サポート TEL 052-760-0816
（アイマジックサポートセンターまでお願いいたします。）
受付時間：月～金13:00～16:00／土・日・祝日は休み
発　売 伊藤忠商事株式会社 コンテンツ事業部 〒107-77 東京都港区北青山2-5-1
アイマジック・ホームページ http://www.imagic.co.jp/
伊藤忠・ホームページ http://powerhouse.co.jp

帝王の証が、大地に広がる。

古の帝国が、今、蘇る。
ここはかつて世界の中心と呼ばれたローマ帝国。
あなたの使命は、都市を繁栄へと導き、領土を拡大することだ。
道や水道を敷き、建物をたてる。これらは有機的に絡み合い、
”街“を形成する要となる。
政治は、国民と国家の狭間に立ち、
その両者のバランスをとるためのもの。
そして、異民族との激しい戦闘は都市の未来を左右する。
今、歴史の大河にまたひとつ、都市が産声を上げる。
そう、帝王への扉は今、開かれたのだ。

Construction ●思い描いた都市を建設しよう。

あなたの力で日々、成長していく古代ローマの都市。コロシアムや、マーケット、敵の侵略から都市を守るための城壁など、立体感にあふれたリアルなグラフィックで表現しました。

Politics ●緻密な行政システム。

国家を治めるという壮大な目標をサポートする行政システムを装備。簡単な操作性の都市建設はもちろん、フォーラムから街の発展や賢者からのアドバイスを聞いたりすることも可能。

Battle ●領土を広げ、都市を守るための戦闘。

都市の繁栄と領土の拡大は、異民族と戦争を生みだします。他国の侵略から都市を守るための戦いだけでなく、自らの意志で敵国に戦闘をしかけることも可能です。

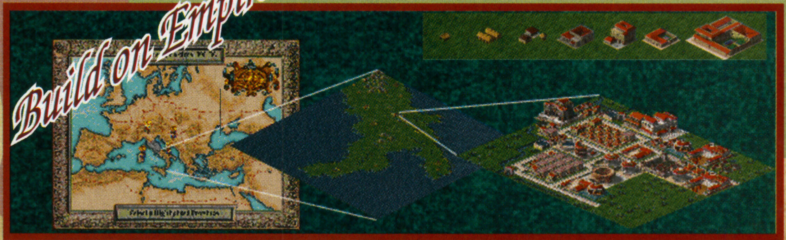
Movie ●臨場感を演出するムービー。

さまざまなシーンに挿入されるリアルな3Dムービーの数々が、ドラマチックにゲーム展開を盛り上げます。情感豊かな古代ローマの雰囲気を十分に堪能してください。

すべての道はローマに通ずる

帝国建設への野望

Build an Empire ●都市の繁栄から領土の拡大、そして帝国の建設へ。



都市を建設し、繁栄へと導く。次々と領土を拡大する。あなたはローマ帝国を治め、帝王の称号を獲得することができるでしょうか。

7月18日発売予定

Windows® 95 標準価格8,800円（税抜）

●メディア/CD-ROM
●動作環境

	CPU	メモリ	ハードディスク	CD-ROM	ビデオ（※）	音源
最小	i486DX66	16MB	22MB	2倍	640×480 256色	PCM音源
推奨	Pentium 90	32MB	45MB	4倍	1024×768 256色	

（※）ビデオカードはDirectX対応が必要。

ITOCHU 伊藤忠商事株式会社 コンテンツ事業部
東京都港区北青山2-5-1　TEL.03-3497-7695

※本ソフトを当社に無断で複製すること及び疑似レンタル・中古販売について、これを一切許可しておりません。
※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国その他の国における登録商標です。※Pentium®プロセッサ、Intel486™プロセッサはIntelCorporationの登録商標です。※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標および登録商標です。
©1997 Sierra On-Line,Inc　©1997 ITOCHU Corp.

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円（税別）
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
CONTINUE
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティング・ゲームが
遂にプレイステーションに登場！
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
首領蜂
DonPachi
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!!
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
好評発売中
価格5,800円（税別）
SPORT ACCOLADE
MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc. ©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MAGIC
The Gathering®
お待たせしました
完全日本語版
ついに完成間近
9月発売決定!!
For your Windows 95 PC
英 語 版：￥8,800（税抜）好評発売中
日本語版：￥9,800（税抜）
Windows® 95専用
MICROPROSE
Wizards OF THE COAST
MQ MEDIAQUEST
株式会社メディアクエスト
〒141東京都品川区上大崎4-5-37山京目黒ビル2F
ユーザーサポート／TEL.03-3494-7814
MAGIC: THE GATHERING © 1997 Wizards of the Coast, Inc. All Rights Reserved. WIZARDS OF THE COAST and MAGIC: THE GATHERING are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc.
MicroProse Software, Inc. is an official licensee. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.

Listen to me TDK!
一度記録したら
書き換えられない。
CD-R
TITLE
DATE
□FIX UP
TDK
COMPACT disc Recordable
CD-R
650MB/74min
MADE IN JAPAN
ARCHIVE NO.
CONTENTS
医療データや帳票データなど、改ざん防止の必要や、長期保存の必要がある情報の記録に活躍するCD-R
パソコンに搭載されているCD-ROMドライブで情報を読み出せる互換性の高い記録メディアです
650MB 74min TDK RECORDABLE COMPACT DISC CD-R
CD-R63N
記憶容量550MB*/録音時間63分
CD-R74N
記憶容量650MB*/録音時間74分
*モード1記録の場合
大容量で
書き換えられる。
MO
TDK
640MB
2048
BYTES/SECTOR
MO REWRITABLE
大容量データの保存用、持ち運び用として、またハードディスクの代りにと活躍するMO。膨大な情報を自由に書き込んだり、読み出したり。もはやマルチメディア時代には、欠かせない記録メディアです。
MO 2048 TDK.REWRITABLE 640MB
128MBスタンダードシェル
MO-R128HS(アンフォーマット)
230MBスタンダードシェル
MO-R230HS(アンフォーマット)
230MBクリアシェル
MO-R230S(アンフォーマット)
540MBクリアシェル
MO-R540N*(アンフォーマット)
640MBクリアシェル
MO-R640N*(アンフォーマット)
ISO/IEC規格準拠
*ディスクはISO/IEC規格準拠の3.5型640MB MOドライブ専用メディアです。他のシステム、ドライブでは使用できません。
●それぞれにMacintoshフォーマット、MS-DOSフォーマットもあります。
●CD-R、MOの価格はオープン価格です。●お問い合わせはTDKサービスステーションへ ☎(03)5201-7272：カタログのご請求はハガキにご希望の製品名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ご使用のパソコンおよびMOドライブ、またはCD-ROMライターの機種名を明記の上 〒103 東京都中央区日本橋1-13-1 TDKサービスステーション「CD-R/MOカタログ」係までお送りください。
*TDKの商品情報及びその他最新情報は、インターネットのホームページでご覧いただけます。http://www.tdk.co.jp/
TDK®

全国の学院がイコールで競える衛星放送授業スタート（平成9年4月～）

良くて、安くて、力がつくアート教育

ディズニー・シネマ・スペシャル
『ヘラクレス』スーパー・プレビュー

代々木アニメーション学院はディズニー・シネマ・スペシャルに協賛しています。

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時（TELにて予約を）

98.74%
就職・デビュー
（平成9年3月卒業生）

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円
特育生36万円　支給！

専用寮格安居住！

平成10年度 学生募集
願書受付中

新設 平成10年4月

大阪校
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- アニメ監督コース科（旧アニメ制作科）（2年）
- 背景美術監督コース（旧BGデザイナー科）（2年）

東京校
- アニメ音響監督コース科（2年）
- SFX監督コース科（2年）

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ **E-Mail** yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
8/17(日)	8/17(日)	8/22(金)	8/24(日)	8/17(日)	8/26(火)	8/27(水)	8/18(月)	8/25(月)	8/24(日)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
11/30(日)	9/15(祝)	10/12(日)	8/26(火)	8/25(月)	11/24(祝)	2/8(日)	12/23(祝)	10/5(日)	8/19(火)	10/19(日)
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20(水)	8/26(火)	8/25(月)	7/27(日)	10/11(土)	9/21(日)	9/15(祝)	8/31(日)	6/29(日)	10/19(日)	8/25(月)
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23(土)	11/30(日)	11/3(祝)	8/22(金)	8/17(日)	11/2(日)	8/20(水)	8/29(金)	8/22(金)	8/25(月)	

キャリスマップ
CARISMAP

●アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。

ハガキでお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-8
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に / サイノー ヲヨニ）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい / サイノー スゴクイイ）

代々木アニメーション学院設置学科
■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエイター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ監督コース科（2年）■背景美術監督コース科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■アニメ音響監督コース科（2年）■SFX監督コース科（2年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック・アーティスト科（2年）

世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講
■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）■ビデオ・ドキュメンタリー科（2年）■ビデオ・リポーター科（2年）■ビデオ・ミュージック科（2年）■ビデオ・アドベンチャー科（2年）

東京校　原宿校　ひがし校　大阪校　名古屋校　福岡校　仙台校　札幌校　広島校　大宮校　沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
大阪（8月）、福岡（9月）、東京（11月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-8 代々木アニメーション学院
☎(03) 3470-1105　**原宿声優スタジオ**

最強!

KOEI

[redacted]（黒）VS AI囲碁5（白）

25[redacted]碁」22目半勝ち

思考[redacted]

AI囲碁（強い）16分38秒

かなり白熱した勝負となった。攻撃的に石を寄せていく「好敵手」に対し、「AI囲碁5」は徹底的に自軍の石の安全を確保しつつ、隙を見て敵の石のない場所に文字どおり布石を打っておく、という完全に守備型の戦法で対抗。中盤戦までは互角だったが、最終的には盤の端を的確に確保した「AI囲碁5」が勝利をつかんだ。好敵手は局地戦には強いが、部分部分にこだわりすぎて、全体的な石の連携がうまくいかなかったのが敗因。

◀互いに死に石が多いが、より確実に陣地を確保した「AI囲碁5」の勝利

262手、「手談対局」106目半勝ち

思考：手談対局（高級）3分16秒
本因坊（攻撃型）約3分

序盤戦では「本因坊」の攻勢が目立った。画面中央下のコウに勝ち、盤面各所でも黒を包囲しているかに見えたのだが、「手談対局」は防戦につとめる間に少しずつ右上ブロックを囲んで完全に自分の領土とし、この時点で事実上勝負は決した。本因坊側は包囲網の隙間から黒石がたくみに抜け出し、つながっていくのを必死で阻止しようとするが、うまくいかず、最後は確定した領土を基盤に逆に攻撃に転じた手段側を押しとどめるのがやっとだった。

◀死んでいそうで死んでいない石がほとんどの「手談対局」

決勝戦

手談対局（黒）VS AI囲碁5（白）

216手、「手談対局」36目半勝ち

思考：手段対局（最高級）4分20秒
AI囲碁5（強い）5分4秒

序盤からアタリをかけあう激しい戦いが展開され、接戦になるかと思われたが、意外に早めに形勢の有利・不利がはっきりした。「AI囲碁5」がうまく陣地を確保できないでいる間に、「手談対局」は第1局と同じく最小限の防御を張りつつ、左上のブロックを手に入れる。後半には積極的に逆襲して黒陣を侵食し、境界線を押し戻したが、勝負をひっくり返すには至らなかった。

光栄の「手談対局」は最小限の眼を持つ安全地帯をつくって、危険な石をすべてそこにつなげて取られないようにするのがきわめて巧み。危険に見えた右上と中央下のコウも、ギリギリで死を免れている。「AI囲碁5」も似た戦法をとるが、石の安全により気を払うぶん、自陣の確保がおざなりになった。

▲このあたりで「手談対局」の有利が固まる。陣地を固めつつ反撃を狙う「AI囲碁5」

▲黒の陣地に攻め込んでいく白。しかし、中央の黒の陣地が邪魔になっている

▲すべてのダメが埋まり、対局終了。優勝は「手談対局」!!

優勝は「手談対局」（光栄）

220 Windows World 1997.6

『手談対局』の強さが、またしても立証!!

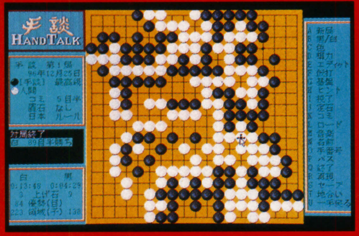
並みいる他社強豪ソフトとの対局において、圧倒的な強さを誇る優勝をおさめました。

Windows World誌6月号「対決!Windows95専用・囲碁ソフト」
［IDGコミュニケーションズ刊］

インターネット等でもまさに無敵の快進撃

『手談対局』の"世界最強の実力"が、今あらためて絶賛されているのです。

'96 世界コンピュータ囲碁選手権FOST杯	優勝
'96 国際コンピュータ囲碁選手権	優勝
'96 応氏杯国際電脳囲碁大会	優勝
'95 世界コンピュータ囲碁選手権FOST杯	優勝
'95 応氏杯国際電脳囲碁大会	優勝
'94 中国コンピュータ囲碁大会	優勝
'93 国際コンピュータ囲碁選手権	優勝



◎手談対局はなぜそんなに強いのか?

『手談対局』の原型となった囲碁プログラム"手談（HANDTALK）"は、歴代の世界的選手権で堂々たる記録を残した名ソフト。この"HANDTALK"と、シミュレーションゲームの雄・光栄の技術とが合体して、最強の『手談対局』が誕生したのです。

◎日本棋院が囲碁ソフトとして最強の四級を認定しているのは、『手談対局』だけです。

（1997年6月現在）

日本棋院 四級認定

手談対局

SHU DAN TAI KYOKU

●好評発売中／Windows®95対応：12,800円

【プレイ設定】エディット・両人対局（2名対局）・コンピュータ対局（1名対局）【棋力設定】レベル7段階【ルール設定】日本・中国・応氏【盤サイズ設定】19路・13路・9路
【置石設定】最高25子【コミ設定】-60〜60【ヒント機能】次の一手をコンピュータが表示【仮打機能】対局の途中でその局面からの仮打が可能【再現機能】対局を初手から再現
【手番機能】盤上の石に置いた順で番号表示【地合機能】盤面の状況から考えられる地合を対局中でも表示【手戻り機能】前の手に戻していくことが可能

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 operating systemです。
■Windows®95は米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他の国における登録商標です。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

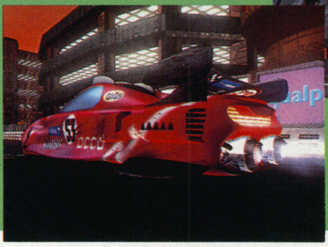
今後「M2」は新たな展開へ向けて開発をつづける方針

松下電器が家庭用ゲーム機の開発を見合わせ

松下電器産業は，これまで開発を進めていた64ビット家庭用ゲーム機〈M2〉の発売を見合わせることを表明した。M2技術の開発は今後も続行され，さらなるパワーアップをし，新しいエンターテインメントの世界を広げる「M2システム」として展開していく方針。家庭用としての発売を中止したことからは，すでにゲーム機市場が成熟しており，そこにゲーム機としてこれから参入するのは得策ではない，という判断がうかがえる。

M2が発売中止となって気になるのは，第1弾ソフトとして『Dの食卓2』を発表していたワープの対応。現在のところ，機種を変えて発売はするが，どのマシンになるのかは未定とのこと。今年春には飯野社長から「年内にM2が出なければ他機種で発売する」との発言もあっただけに，動向が気になるところだ。

この発表で，ゲーム機市場は任天堂，セガ，SCEの3社による競合が確定的となった。新世代機投入ラッシュの変動期から，数年前と同じ安定期にもどってきたと言えそうだ。



◀▲95年春に行なわれた東京おもちゃショーでは，ビデオ上映と試作品が展示されたM2。これらも幻となってしまった……

復刻の波に乗り，名作AVGシリーズも発売される

『サイキック・ディテクティヴ』シリーズがWin95に復刻

1989年から92年にかけて，データウエストから発売された『サイキック・ディテクティヴ』シリーズ。相手の心に意識を潜入させることができる探偵が主人公という設定，大人でも楽しめる落ち着いた雰囲気，独自システム「DAPS」を使用したスムーズなアニメーションなど，当時としては先駆的な試みを取り入れていたAVGシリーズだ。

今回，シリーズ全6作品のうちVOL.2～5までがWindows95で発売されることになった。いずれも10月発売予定で，価格は4,800円。内容は当時のままだが，その完成度の高さは現在でも十分に通用するレベルだ。クリア後に動画を連続再生できるDAPSリプレイ機能もそのまま収録される。秋の夜長を名作AVGでゆっくり楽しむのもよさそうだ。

VOL.2『メモリーズ』

◀主人公，降矢木をたずねてきた少女，後藤翔子は父の記憶を消してほしいと言う。思い出に秘められた謎とは？

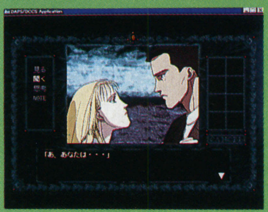
VOL.4『オルゴール』

◀喪服を着た女性から，市松人形を守ってほしいという依頼を受ける。全編に，夏の日本情緒がただよう

VOL.3『アヤ』

◀「私を殺したあなたに会いたかった……」とつぶやく依頼人の心へ，降矢木が潜入する。シリーズ中でも最大の人気作

VOL.5『ナイトメア』



◀降矢木自身が物語のカギとなる作品。少女がナイフで切り裂かれる夢を見た降矢木は，しだいに悪夢に魅入られていく

©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

アンケート人気No.1の『ドルアーガ』を収録

Win95版『ナムコヒストリーVOL.2』今秋登場

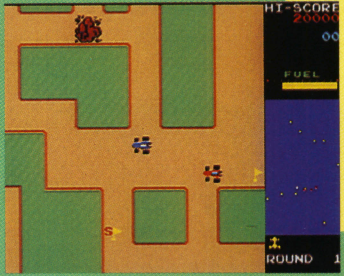
ナムコの往年の名作と，パソコン版ならではのユニークな付属データを一度に楽しめる『ナムコヒストリー』。8月号で『～VOL.2』に収録されるタイトルを紹介したが，今月はさらにくわしい情報をお届けする。

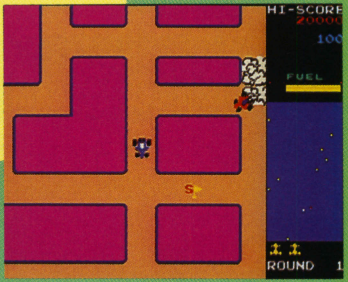
今回のメインは，『～VOL.1』のアンケートでもっとも移植希望の多かった『ドルアーガの塔』だ。そのキャラクター&ストーリー性，カスタム音源をフルに使ったサウンド，そして超難解な宝箱の出現法でアーケード・プレイヤーを熱中させ，その後のファミコン版の登場によって，さらにファン層を広げたタイトルである。『～VOL.2』では，この作品が高い移植度で楽しめるのはもちろん，当時の販促用チラシに使用されたイラストをスライド形式で見られる「スライドショー」，全フロアマップと宝箱の出現方法，アイテムの効果をゲーム中に表示できる「攻略ツール」などを付属データとして収録している。くわえて『～VOL.2』のために描き下ろされたイラスト入りのマウスパッドも付いていると言うのだから，ファンは“買い”だろう。

このほかにも，ヒット作『ラリーX』シリーズ2作，カルトな『フォゾン』『グロブダー』『タンクバタリアン』と，ナムコファンなら押さえておきたいタイトルがしっかり収録されている。前作同様，動作環境はかなり高めだが，それを克服して遊ぶ価値のある作品だ。

VOL.2の収録タイトルたち

ラリーX（1980年）&ニューラリーX（1981年）



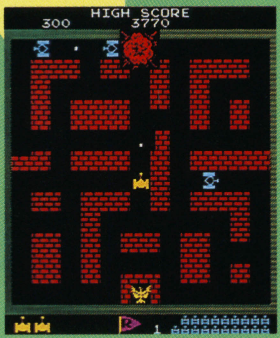


▲▶敵車や障害物をかわしながら，コース上のフラッグを回収する。『ニュー』は難易度，BGMなどが改良されている

ドルアーガの塔（1984年）

◀主人公のギルが，悪魔ドルアーガに捕らわれた恋人カイを救うため60階の塔を制覇するアクションRPG

タンクバタリアン（1980年）

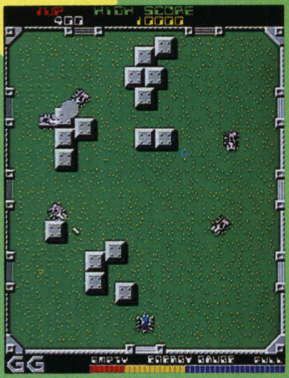


▲「司令部」を守りつつ敵戦車を破壊する，戦略性の高い1作

フォゾン（1983年）

▲分子のようなパーツで指定の形状を完成させるアクションパズル

グロブダー（1984年）



▲画面内の敵を全滅させるアクションで。一瞬の油断が命取りになる

優勝すれば「金サターン」!?

バーチャコロシアム第3弾「スーパーネット陸上」開幕

SEGANETを利用したゲーム大会「バーチャコロシアム」の第3弾が開催される。対象ソフトは，8月8日～9月30日にかけて行なわれるX-BAND1周年記念キャンペーンにて，サターン・モデム購入者にもれなくプレゼントされる『デカスリート FOR SEGANET』。すでにモデムを持っている人も，X-BANDメールまたはセガのホームページ内の通信販売コーナーに申しこめば，手数料1,500円で入手できる。

大会ルールは，まず8月15日0：00～8月24日23：59までの予選期間中に，自分の好きな種目&種目数を選んで（オプション設定，ペリフェラルは自由），どんどん通信対戦を行なう。期間終了後，勝ち数の多かった上位64人は8月31日の本選トーナメント（1回戦 13：00～／2回戦 14：10～／3回戦 15：00～／4回戦 15：40～）参加資格を得て，さらにそこでベスト4に入れば，「東京ゲームショウ'97秋」のセガブース・ステージでの決勝戦に進出することができる。1～3位の入賞者にはそれぞれ金，銀，銅メダルのほか，メダルの色に合わせた特製サターン&モデムまで贈呈されるのだ。

シンプルなゲーム性ゆえに，誰にでも入賞のチャンスはある。ふるって参加しよう。

問い合わせ：㈱セガ・エンタープライゼス バーチャコロシアム事務局（☎03-5736-6078）

PSの大御所2社が提携

スクウェアがアーケードに参入

この10年，家庭用ゲーム機にて快進撃をつづけてきたスクウェアが，ついにアーケード業界にも参入することを発表した。第1弾となるのは，『トバル』のドリームファクトリーが開発する3D対戦格闘ゲーム『EHRGEIZ（エアガイツ）（仮）』。9月のAMショーにて公開，年内には登場の予定だという。

今回の参入は，ナムコの業務用基板「システム12」の提供を受けて実現したもの。PS上位機種を想定して開発された基板だけに，アーケードだけでなく，家庭用ゲーム業界にとっても大きな事件と言える。

キミはもうレアカードをGETしたか?

徹底追及 トレーディングカードの魅力

ゲームキャラクター トレカリスト付

最近，あちこちで聞かれるようになったトレーディング・カードという言葉。「それって何?」という人から「もうこんなに持ってるぜ」という人まで，トレカの世界にLet's Go！（文／伊藤真臣）

トレカはどこで売っている?

身近なのは，やはりおもちゃ屋やソフトショップ。でも，1枚単位での販売を行なっている専門店はやはり強い。「どうしてもそろわない！」という人は，ホビー雑誌を見て，専門店をたずねてみよう。

▲カードを売っている店を探して，街に出よう！

トレーディング・カードって何?

トレーディング・カードが何なのかわからなければ，はじめることはできない。そこで，簡単にトレーディング・カード（略称トレカ）の概略について説明しよう。

そもそもこのトレカというものは，アメリカで生まれ，その発祥はタバコについていた小さなおまけカードであったとされる。それがタバコという本体から独立して，ひとつの商品としてあつかわれるようになったのだ。日本でも，そうしたおまけカードは，子ども向けのお菓子などの付録としておなじみ。とかく日本では「カードは子どもの遊び」というイメージが強いが，アメリカでは大人のホビーとして定着しているらしい。ちょうど日本で言う，切手収集や古銭集めなどの趣味に近い位置づけなのかもしれない（こう言うとなんか地味だが）。

▶本場アメリカのカードたち。さすが，写真もデザインも洗練されている

▶こちらは国産のカード群。競馬カードは，昨年大ブレイク！

ともあれ，日本でも少しずつ浸透しはじめている"トレカ"。幸いにも日本で発売されているカードには，ゲームを題材にしたものが多く，ソフトの特典としてつくケースも珍しくなくなってきている。秋葉原のゲーム・ショップでも，取りあつかうお店が増えてきたようだ。ゲームとトレカ，この微妙な関係は，今後，要チェックだぞ！

トレカを集める楽しみ

さて，それではトレーディング・カードはどうやって楽しんだらいいのか。その方法に決まった形式などはないのだが，一般的に広まっている楽しみかたをいくつか紹介しよう。

まずもっとも簡単で手軽なのが，買ってきたカードを専用ファイルなどに収納して整理すること。これは，カードをきれいに保存しておくという意味のほかに，パズルカードのように，9枚ならべてひとつの絵柄ができあがるタイプのカードを鑑賞するのに適している。カードの角というのはデリケートだから，大切なカードなどは専用のプラスチックホルダーに収めることをオススメする。

カードにはパックを開ける楽しみ，というのもある。これはトレカの魅力のひとつであると同時に，魔力でもある。パックには通常，10枚ほどのカードがランダムに入っている。「何が入っているかわからない」スリルと，「すべて集めきったとき」の満足感。さぁ，あなたも魅惑的なカードの世界へ……。

◀専用のカードファイルとクリアシート。こうやって9枚ならぶとキレイでしょ

ゲーム・キャラクター トレーディング・カードリストⅠ

CARD LIST:01 <FOR SALE>

一般編

直接ゲームに関係するものだけでも，ザッとこれだけある。表中のインサート・カードとは，特別カードのことを指していう言葉だ。

CARD No.97
七番街支柱

バンダイ

カードダスマスターズ
ファイナルファンタジーⅦ

〈価格〉 315円(10枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 135枚
インサートカード 4枚
計139枚
〈題材ゲーム発売元〉
スクウェア

ゲーム画面そのままでも，十分にキレイ。天野喜孝カードもあり。

CARD No.127
フェリシア

バンダイ

カードダスマスターズ
オールカプコンワールド

〈価格〉 291円(10枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 180枚
インサートカード 4枚
計184枚
〈題材ゲーム発売元〉
カプコン

カプコンの魅力がつまったカード。裏面にはキャラクターのデータが。

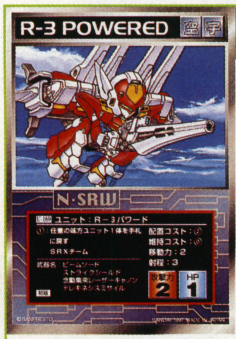
CARD No.17
MSM-07 ズゴック

バンダイ

カードダスマスターズ
モビルスーツ ガンダム

〈価格〉 291円(10枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 103枚
アムロVSシャアカード 9枚
計112枚
〈題材ゲーム発売元〉
バンダイ

記念すべきカードダスマスターズ第1弾。今ではもう入手困難な状態。



CARD U-169
R-3パワード

バンダイ

カードダスマスターズG
スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー2

〈価格〉314円(10枚入り・説明書つき)
〈種類〉
ユニットカード 103枚
パイロットカード他 83枚
計186枚
〈題材ゲーム発売元〉
バンプレスト

カードゲームが楽しめるタイプのトレカ。おなじみのメカが総出演。

CARD Graphic：06
篠原いずみ

バンプレスト

同級生・同級生2

〈価格〉 381円(12枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 90枚
インサートカード 2枚
計92枚
〈題材ゲーム発売元〉
エルフ

インサート・カードのレア度で話題に。出現確率は4箱に1枚くらい。

CARD PROFILE：08
結城瑞穂

バンプレスト

下級生

〈価格〉 381円(12枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 90枚
インサートカード 2枚
計92枚
〈題材ゲーム発売元〉
エルフ

特別カードは金と銀の2種。エンディング・カードはちょっとだけH!?

CARD SPRING：02
松岡千恵

バンプレスト

〈価格〉 381円(12枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 94枚
インサートカード 12枚
計106枚
〈題材ゲーム発売元〉
NECインターチャネル

センチメンタルグラフティ

発売前から話題の作品。甲斐智久のイラストをふんだんに使用。

CARD No.42
第七話 其の一

アマダ

〈価格〉 300円(10枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 90枚
インサートカード 18枚
計108枚
〈題材ゲーム発売元〉
セガ

トレーディングコレクション
サクラ大戦

カード業界の老舗アマダがサクラ大戦をカード化。ソツのない作りだ。

CARD No.55
沙希&詩織

コナミ

ときめきメモリアル
メモリアルコレクションVol.1

〈価格〉 300円(10枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 90枚
インサートカード 27枚
計117枚
〈題材ゲーム発売元〉
コナミ

あの『ときメモ』をコナミみずからがカード化。Vol.2の発売はいつ？

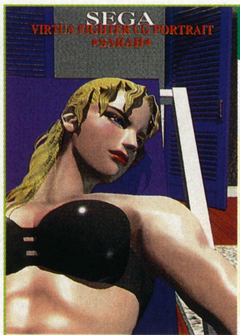
CARD No.004
ヒトカゲ

メディアファクトリー

ポケットモンスターカードゲーム

〈価格〉
1,300円(説明書つき)
〈内容物〉
カード 60枚
ポケモンコイン 1枚
〈題材ゲーム発売元〉
任天堂

ポケモン・カードのスターター・セット。拡張パック第3弾も発売中。



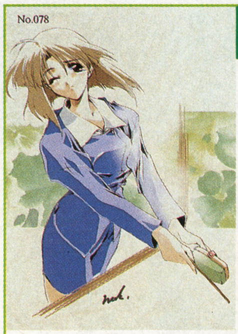
CARD No.63
サラ・ブライアント

セガ

セガフリークス
セレクション2

〈価格〉 300円(10枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 55枚
インサートカード 5枚
計60枚
〈題材ゲーム発売元〉
セガ

セガの歴史をふり返るカード集。第1集には往年の名機種も収録。



CARD No.078
北川清美

ブロッコリー

ハイブリッド・カード・コレクション
Piaキャロットへようこそ!!

〈価格〉 371円(10枚入り)
〈種類〉
レギュラーカード 112枚
インサートカード 2枚
計114枚
〈題材ゲーム発売元〉
カクテル・ソフト

同社では『ラングリッサー』や『サイキックフォース』もカード化。

ゲーム・キャラクター トレーディング・カードリストII 非売品編

CARD LIST:02 <NOT FOR SALE>

トレカには非売品のものもたくさんある。カードにつられて商品を買うとは本末転倒な気もするが，さて，キミならどうする？

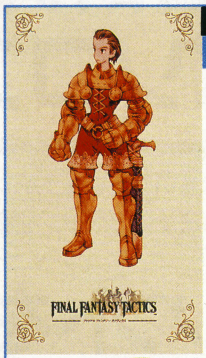
●CD●
データム・ポリスター

虹をみた夏 ～井上涼子～

〈発売日〉 '97年7月25日
〈価格〉 2,718円
〈付属カード枚数〉 3枚
〈題材ゲーム〉
ルームメイト～涼子 in Summer Vacation～(データム・ポリスター)

ソフトにもカード3枚が付属。応募券でさらに3枚がもらえ，計9枚。

CARD Scene3
井上涼子



●攻略本●
デジキューブ

ファイナルファンタジー タクティクス ガイドブック

〈発売日〉 '97年6月13日
〈価格〉 600円
〈付属カード枚数〉 1枚
〈題材ゲーム〉
ファイナルファンタジータクティクス
(スクウェア)

ソフトとサントラにも1枚付属。書店ではカードブックが発売中。

CARD EX-002
ディリータ=ハイラル

●プレイステーション用ソフト●
アスキー

ダービースタリオン

CARD No.―
スタープログラマー

〈発売日〉 '97年7月17日
〈価格〉 6,800円
〈付属カード枚数〉 4枚

同ソフトの予約キャンペーンでもらえたカード。3Dホログラム仕様。

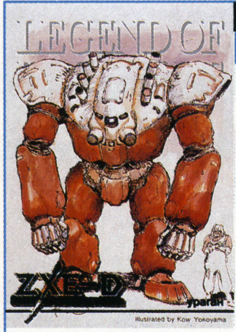
●プレイステーション用ソフト●
バンダイ

ガンダム・ザ・バトルマスター

〈発売日〉 '97年6月20日
〈価格〉 6,800円
〈付属カード枚数〉 1枚

同社のソフト『機動戦士ガンダム・パーフェクト・ワン・イヤーウォー』にもカードが付属。2枚の応募券で，さらにもう1枚のカードがもらえる。

CARD 1of3
RX-93 ニューガンダム



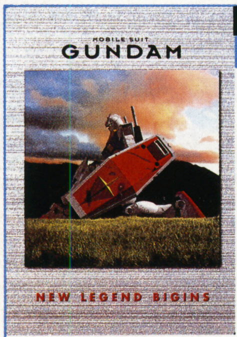
●プレイステーション用ソフト●
バンダイ

ゼクシード

〈発売日〉 '96年12月20日
〈価格〉 19,800円
〈付属カード枚数〉 10枚

本体価格が19,800円であることから，全種類集めることが非常にむずかしいカード。1セット10枚入りだが，全40種持ってる人って……？

CARD No.―
ウラガーン



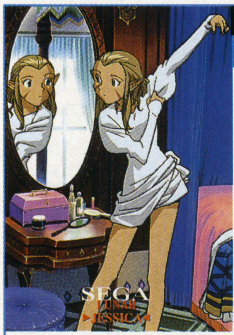
●プレイステーション用ソフト●
バンダイ

機動戦士ガンダムVer.2.0 リミテッドエディション

〈発売日〉 '96年3月29日
〈価格〉 9,800円
〈付属カード枚数〉 1枚

同ソフトの限定版BOXにのみ付属したトレーディングカード。カードは左ページで紹介した「モビルスーツガンダム」の特別バージョン。

CARD No.0
RX-78 ガンダム



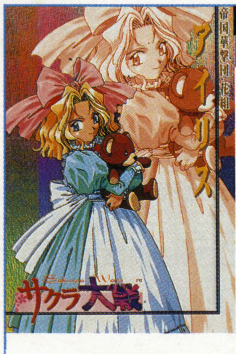
●セガサターン用ソフト●
角川書店

ルナ シルバースターストーリー MPEG版

〈発売日〉 '97年7月4日
〈価格〉 6,800円
〈付属カード枚数〉 10枚

『ルナ シルバースターストーリー』がムービーカード専用になって再登場。ルーナほか主要キャラクターのナイスショットが，10枚のカードに。

CARD No.125
ジェシカ



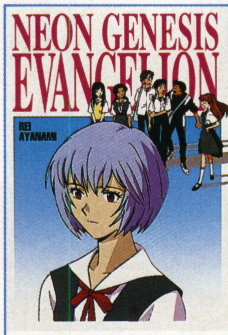
●セガサターン用ソフト●
ゼネラル・エンタテイメント

ゲームウェアVol.5

〈発売日〉 '97年6月27日
〈価格〉 2,980円
〈付属カード枚数〉 3枚

『ゲームウェア』の第5巻には，なんとサクラ大戦のカードが付属。デザインはアマダから発売のものと同じだが，背景がホログラム仕様。

CARD No.4
アイリス



●セガサターン用ソフト●
セガ

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

〈発売日〉 '97年3月7日
〈価格〉 6,800円
〈付属カード枚数〉 3枚

オリジナルキャラ山岸マユミをふくむ3枚のカードが付属。1作目と応募券で計9枚集まる。9という数字はシートに収納するうえで都合がいい。

CARD SS5
綾波レイ

●カード収納バインダー●
バンダイ

カードダスマスターズ オフィシャルバインダー ファイナルファンタジーVII

〈価格〉 1,800円
〈付属カード枚数〉 1枚
〈題材ゲーム〉
ファイナルファンタジーVII
(スクウェア)

カード収納のための専用バインダー。付属のカードも，このファイルにしまっておこう。

CARD No.―
ダイヤウェポン

●ガレージキット●
コトブキヤ

1/12 レジンキャストキットモデル ノエルシリーズ 佐野倉恵壬

〈価格〉 3,800円
〈付属カード枚数〉 3枚
〈題材ゲーム〉
ノエル
(パイオニアLDC)

ガレージキットのおまけとしてついてくる。清水代歩，岡野由香のキットにもカードが付属。

CARD No.―
佐野倉恵壬

PRESENT

さて，ここまで読んできて，ぜひトレカをはじめてみたいという人に朗報。以下のものをイッキに大プレゼントだ！

①センチメンタルグラフティ 1BOX …………2名［提供：バンプレスト］
②エヴァンゲリオン第弐集 初版(！) フルセット(SPカード1枚つき)…1名
③セガフリークス第2集 6パック…2名
④お楽しみカードセット(10枚)…5名
［以上，ベーマガ編集部提供］

プレゼントの応募方法：ほしいトレカのナンバーと，住所・氏名・年齢・職業を明記のうえ，ベーマガ編集部「トレーディングカード・プレゼント」係まで応募してください。

夏休み特別企画！

始業式もコワくない！

自由研究に使えるパソコンソフト

思い出したくない人もいるでしょうが，夏と言ったら……そう，自由研究ですねぇ。完璧に忘れてたってキミ。このページを読めば助かるかも……／　（文／八巻将之）

自由研究にパソコンソフトを活用しよう！

夏休みの自由研究，なにから手をつけていいのかわからなくて先送りにしている人も多いんじゃないかな？　そんな迷える子羊さんたちに送るのが，この企画「自由研究に使えるパソコンソフト」というワケです。

ここで紹介しているのは，おもに図鑑ソフト。「自由研究の題材さえキマッてない」って人は，これらのソフトを参考に考えてみるといいんじゃないでしょうか？　ちなみに今回の記事は小中高生対象。それ以上で困ってるって人はチョット僕の手には負えないのでほかを当たってくださいね（笑）。

お題 その1　身の回りの動植物を観察してみる

身の回りの動物というと，やっぱり犬や猫になるかな。そのへんで考えるとオススメなのは『地球探険大博物館　キャット館』。これはタイトルどおり，猫のみに対象をしぼったソフトで，猫の鳴き声から生態までくわしく説明してくれる。『マルチメディア哺乳類図鑑』は地球上のあらゆる哺乳類を紹介するソフトで，クイズや生態ムービーを通して，楽しく学習できるのが特徴だ。

それから，植物についての観察。これはスタンダードに『マルチメディア植物図鑑』でキマリでしょう。全国植物園一覧も収録されているので，これを参考に各地を回ってみては？　ちなみに僕は小学校のころ「身の回りの薬草たち」って題名で薬草集めをしました。

◀植物のことなら『マルチメディア植物図鑑』。約950種の植物を紹介している

●おすすめソフト一覧

タイトル	発売元	対応機種	価格
図鑑おもしろ博士④	NECインターチャネル	Win3.1/95/Mac（ハイブリッド）	4,800円
地球探険大博物館　キャット館	DDPデジタルパブリッシング	Win3.1/95,Mac	各9,800円
マルチメディア哺乳類図鑑	アスキー	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	4,660円
マルチメディア植物図鑑	アスキー	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	4,660円

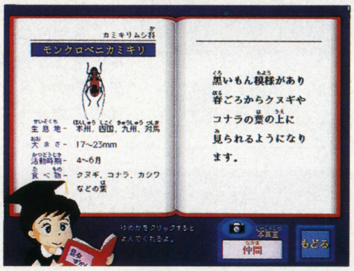
お題 その2　自由研究の超定番！ 昆虫採集

男子なら小学校6年間のうち，かならず1度はやってるんじゃないかな？　自由研究の超定番。それが，この昆虫採集なのです！

おすすめソフトのなかでも，とくに役立ちそうなのが，NECインターチャネルの『図鑑おもしろ博士』シリーズ。昆虫の生態をクイズや各種データベースで楽しく学習できる，自由研究にはもってこいの同シリーズ。①ではカブト虫などの甲虫，②ではトンボとバッタ，③ではチョウやがについて，それぞれくわしく紹介してます。昆虫好きな男の子なら，見てるだけでも楽しめるのでは？

昆虫が捕まらなくても大丈夫。ディスプレイの写真を参考にイラストを書いて，コレは触覚，アレは大アゴなんて説明を書きくわえていけば，ハイ，自由研究の完成です。

でも実際，都内でこうした昆虫採集をするのはムズかしいよねぇ。ひょっとして昆虫採集って最近じゃ自由研究の定番じゃないのかも……。う～ん，チョットさびしいね。



▶『昆虫たんけん！』より。小学校低学年向けのソフトだ

◀もちろん実際の写真も収録されている。おっ，ゲンゴロウ

●おすすめソフト一覧

タイトル	発売元	対応機種	価格
昆虫たんけん！	学習研究社	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	3,980円(税込み)
マルチメディア昆虫図鑑	アスキー	Win3.1/Mac(ハイブリッド)	4,660円
図鑑おもしろ博士①～③	NECインターチャネル	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	各4,800円

お題 その3　バードウォッチングもいいねえ

夏休みって，やっぱり暑いのです。自由研究なんて悠長(ゆうちょう)にやってられるかって人も多いかと思いますが，それならバードウォッチングなんてのはどうでしょうか？

『地球探険大博物館　鳥類館』は，さすがの情報量で自由研究に使うには文句なしのタイトル。『図鑑おもしろ博士⑤　鳥』はムービーやクイズ形式で楽しく学習できるぞ。

◀ビデオでの映像も収録されている『図鑑おもしろ博士』シリーズ。写真はタカ科のトビ

●おすすめソフト一覧

タイトル	発売元	対応機種	価格
図鑑おもしろ博士⑤〜⑦	NECインターチャネル	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	各4,800円
マルチメディア野鳥観察	アスキー	Win3.1/95/Mac(ハイブリット)	4,660円
地球探険大博物館　鳥類館	DDPデジタルパブリッシング	Win3.1/95,Mac	9,800円
インタラクティブ図鑑　日本の野鳥	アスキー	Win3.1/95	6,602円

COLUMN

マルチメディア図鑑シリーズとは？

本コーナーに，たびたび顔を出す『マルチメディア図鑑』シリーズ。今回は夏休みの自由研究に使えるものをシリーズ内から選んだが，それら以外にも『航空機図鑑』『自動車図鑑』『歌舞伎』などが発売されており，図鑑ソフトとしてはなかなか優秀なシリーズなのだ。『自動車図鑑』や『歌舞伎』などは（がんばれば）自由研究に利用できなくもない。1度参考にしてみてはいかがかな？

お題 その4　お魚観察で身も心も涼しく！

魚，とくに熱帯魚観察なんてのは昆虫採集についでメジャーな自由研究だ。これもムズかしく考える必要はないよ。家でなにか魚を飼ってる人なら，それでOK。飼ってないなら近所のペット屋さんで金魚の1匹でも買ってくればできる簡単な自由研究なのだ。

魚に関する図鑑ソフトというのは意外に多くて，いずれもムービーを使用していたり，関連情報が充実していたりと完成度が高い。

シンフォレストの『おさかな図鑑』シリーズは現在，第6集まで発売中。1集あたりに60種類以上の魚介類が収録されており，情報量はおすすめソフトのなかでもダントツでトップだ。さらに，それぞれの生態，食材に使えるものはその料理法など，情報は多岐にわたっている。この機能を利用して，食卓によく出る魚をリストアップして紹介してみるという自由研究もおもしろいんじゃないかな。

また，ちょっと視点を変えて「魚介類の飼育のしかた」なんて切り口で書いてみるのもいいかも。『マルチメディア熱帯魚図鑑』では，この点についてこまかく学習できるぞ。

◀イラスト、写真などをまじえつつ、くわしく紹介してくれる『おさかな図鑑』シリーズ

●おすすめソフト一覧

タイトル	発売元	対応機種	価格
おさかな図鑑①〜⑥	シンフォレスト	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	各4,500円
マルチメディア魚類図鑑	アスキー	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	4,660円
マルチメディア熱帯魚図鑑	アスキー	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	4,660円
魚大全	講談社	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	6,800円

お題 その5　目指せ　料理の達人！

やぶらーが「自由研究って言ったら料理しかねぇ！」って言うもんだから項目のひとつに取り入れたけど……ホントに？　まあ，四の五の言ってもはじまらない。とりあえずソフトをピックアップしてみました。

いずれも家で手軽にできる料理を収録したものだが，注目してほしいのは東京システムハウスの作品。この2作は同社が発売している「スーパーMs.」というシリーズの作品で，同シリーズには，ほかにも『HERBSハーブを楽しむ暮らし』『はじめてのパン作り』『魅惑のエスニック料理』など，料理に関するソフトが豊富にそろっている。興味のある人は，そちらも参照してみるといいだろう。

◀▼『ぱぱっと手料理①』でおやつデザートを検索。材料，つくりかたなどをくわしく説明してくれる

●おすすめソフト一覧

タイトル	発売元	対応機種	価格
ぱぱっと手料理①，②	レタスクラブ	Win3.1/Mac(ハイブリット)	各3,480円
はじめての一皿	東京システムハウス	Win95,Mac(ハイブリッド)	3,980円
はじめてのお菓子作り	東京システムハウス	Win95,Mac(ハイブリッド)	3,980円

お題 その6　手先の器用さが問われる！ 工作

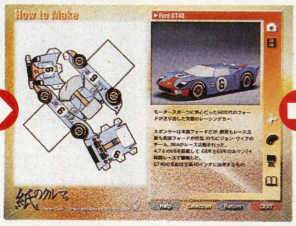
頭を使うのがイヤだというならコレしかない！　器用さで勝負，の工作です。

いまは良いソフトがありますなぁ。たとえばis MEDIAのペーパーアート・シリーズ。ディスプレイ上で好みの車や動物を選択し，その設計用紙をプリントアウト。それを切ったり折ったりしていけば，見事な工作ができあがるというワケです。多少，手先の器用さは問われるものの，どれもがんばれば作れるレベル。見応えのある自由研究ができますよ。

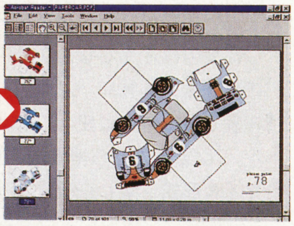
◀『デジタルな紙のいきもの』では工作技術も説明してくれる

紙飛行機の作成手順

▲まずは「Selection」で車種を選択。好みの車はあるかな？



▲任意の車をクリックすると，くわしい説明がなされる


▲あとは，この画面で設計用紙をプリント・アウトするだけ

●おすすめソフト一覧

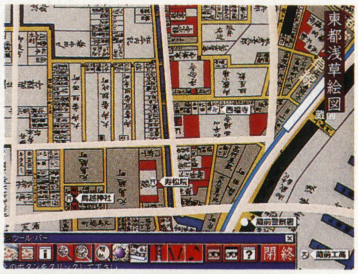
タイトル	発売元	対応機種	価格
デジタルな紙のいきもの 廣岡正勅のペーパーアート　サファリの動物篇	IMAGICA	Win95,Mac(ハイブリッド)	3,800円
デジタルな紙のクルマ。	IMAGICA	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	5,800円
紙飛行機　かみでつくる戦闘機	アクアシステム	Win3.1/95	4,800円
フシギな電子の世界	ポリグラム/フィリップス	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	9,800円

お題 その7　夏の夜の夢　天体観測！

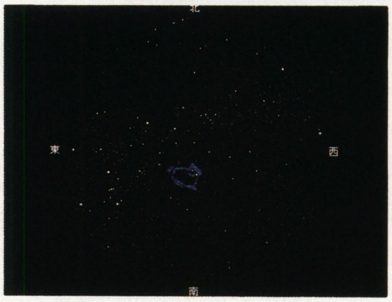
最後のお題，天文・地理の時間です。

まずは天文について。これは夜行型の人向けの自由研究ですね(笑)。夏に見られる星座を，その名前のエピソードなんかを添えて紹介していけば，なかなかロマンチックな自由研究になること必至。天体望遠鏡はあるに越したコトはないけど，まあ，ほとんどの星座は『マルチメディア天体観察』で見れるハズ。なくても大丈夫でしょう。

地理では『江戸東京古地図散歩』がおもしろいかな。タイトルどおり，江戸時代の地図を収録してあるんだけど，それを現代の地図にかぶせて見ることができるようになっています。これは都内の人のみにかぎられちゃうけど，自分の近所にはどんな建物があったのか，なんて研究が容易にできますよ。



▶昔の地図に現代の地図を重ねて比較。写真は東京・浅草



◀『ハイパー〜』では，季節ごとの星座も調べられる

●おすすめソフト一覧

タイトル	発売元	対応機種	価格
江戸東京古地図散歩	ポニーキャニオン	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	6,800円
日本地理チャレンジャーズ	アテイン	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	6,800円
マルチメディア天体観察	アスキー	Win3.1/95/Mac(ハイブリッド)	4,660円
ハイパープラネットII	ダットジャパン	Win95	9,800円

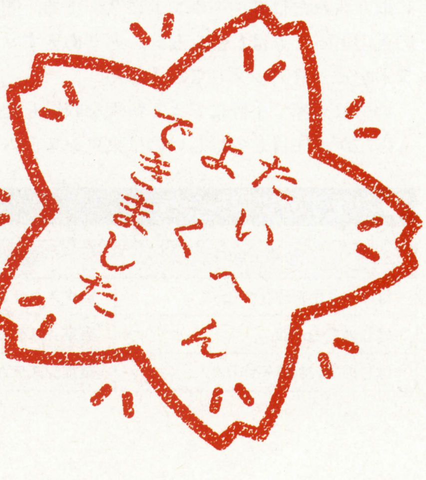
まとめ

さてさて，3ページにわたって自由研究に使用できるソフトを紹介してきたワケですが，いかがだったでしょうか？

単なるソフト紹介だけでは，なにから手をつけていいのか，わからないんじゃないか？なるべく「自由研究の題材が発見できるヒント」としての記事になるよう努めましたが，はたして……。ところどころに自分の体験談などもまじえつつ紹介したのですが，これが，どこまで功を奏すか，ですね。

今回は代表的なモノとして7つのお題を紹介しました。だけど「自由研究」の名前が示すように題材なんて，なんでもいいんです。ヘンに身がまえず，日常のなかでチョット疑問に思ったコトを掘り下げて紹介していくほうが，良い自由研究になると思いますよ。

最後に。小中高生諸君の夏休みはもうチョイつづくと思うけど，自由研究は早めに終わらせるコト。正論です。ちなみに僕は一度も守れたことがないけどね(笑)。



新世紀
NEON GENESIS EVANGELION
鋼鉄のエヴァンゲリオンガールフレンド

■ガイナックス　■Windows95
■14,800円　■AVG　■発売中

『エヴァンゲリオン』の古き良き日々……？
新世紀エヴァンゲリオン
～鋼鉄のガールフレンド～

大ブームを巻き起こしたアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』。この名作が，オリジナル・ストーリーのAVGとしてWindows95に登場した。はたしてデキは……？（文／煌竜）

事件のはじまり

セカンド・インパクトと呼ばれる謎の大災害から15年。大混乱からようやく立ち直った人類だが，"使徒"と呼ばれる正体不明の物体の襲撃により，新たな危機を迎えていた。その脅威に対抗するのは巨大人型兵器「エヴァンゲリオン」。14歳の少年少女たちが操縦する人造生命体である。

そして「エヴァ」のパイロットである碇シンジ，綾波レイ，惣流・アスカ・ラングレーの通う中学校に，ある日ひとりの少女が転校してきた。霧島マナというその子は転校直後からシンジに好意を示し，彼をとりまく人々にさまざまな波紋を起こしていく。それと時を同じくして，街には謎の巨大歩行物体が現れ……。

★

これが原作および本作の冒頭部のおおまかなストーリーだ。より正確には，本作は原作の8～13話，パイロットの3人が襲いくる使徒相手に激闘をくり広げていた時期の外伝ということになる。

◀オープニングより。ビルの窓に映る巨大な影

もうひとつの『エヴァ』

『新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド』は，その名のとおり同名のアニメーションを原作にした作品だ。『エヴァ』と聞くだけで飛びつく熱心なファンも多いだろうが，この『鋼鉄のガールフレンド』はアニメ本編とは若干雰囲気がちがう。

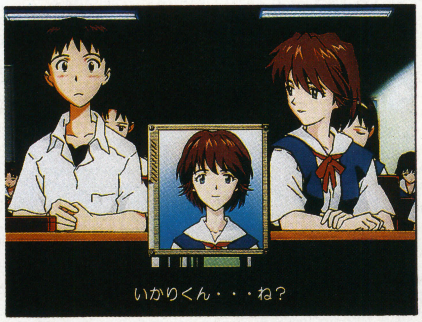
まず演出面において，本作には『エヴァ』本来の味である"視聴者のドギモを抜くようなショッキングな演出"がさほどない。ゲーム・システムも，AVGとデジタル・コミックを融合させたオーソドックスなタイプ。全セリフをアニメと同じ声優陣による音声で楽しめる超豪華版だ。しかし，アニメ版のように「時代の最先端をさらに超えた位置にある作品」というわけではないのだ。

では本作の見どころが何かというと，意外にもその「オーソドックスさ」なのである。

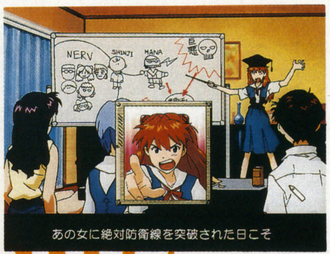
主人公たちの通う学校に登場する謎の転校生。ヒロイン（この場合はアスカ）の嫉妬と妨害。揺れ動く主人公の内面の描写。転校生の背後に見えかくれする巨大組織の影。派手なアクションとクライマックスでの大活劇。そしてエンディング……。

ジュブナイル（少年少女向け小説）のそれに近い古風なシチュエーションと，奇をてらわない正統的なシステムは，あらゆる面においてつねに先鋭的な作品でありつづけた原作の完全な対極に位置するものである。正直，ファンのあいだでも評価は分かれるだろう。しかしこの作品はまぎれもなく『エヴァ』であり，そのもうひとつの形なのである。破局へと突き進んだ本編の物語の流れの上についに登場することのなかった古き良き黄金の日々，それをパソコンというメディアで描き出したのが『鋼鉄のガールフレンド』なのだ。

◀地下4層に置かれた『エヴァ』初号機。むろん今回も活躍する



▲本作のヒロイン，霧島マナ。原作に登場する女性たちとはまたちがった個性の持ち主だ

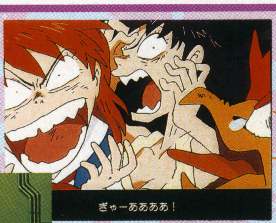


▶マナに嫉妬するアスカ。原作よりもシンジに気があるように描かれている

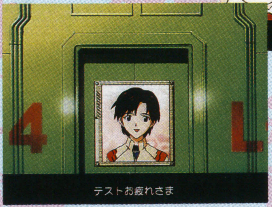
マニアの部屋

ゲームのAVGシーンでは，ネルフ内部や中学校のなかをあちこち歩きまわることができる。脇役たちのちょっとしたセリフが聞けたり，それぞれの内部構造がわかるなど，ファン・サービスも満載だ。

最後にひとこと。本作は要するに「本編と26話の某学園編を足して2で割ったもの」なのである。



▶ある光景を目撃し，デッサンをくずして驚愕するミサトとアスカ（とペットのペンペン）



◀一部でファンの多い伊吹マヤ。ちなみにマナの声優は，出番は多いがセリフの少ない娘と同じ

この光景は？

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!!ウィン!!NEWS NECがPowerVR専用ソフトを含む新作を発表

先月号のこのページでセガがPowerVR対応のゲームを制作することをお伝えしたが，今回は本家，NECが発表した2本のPowerVR専用ソフトを紹介しよう。

まず1本めの『エニグマ』。これはPowerVRの発表当初から『覇王の魔城』として予定されていた光栄の作品。「秘石」と呼ばれる古代の宝を求めて世界の遺跡をめぐる主人公，山県アキラの冒険を描いた3D格闘あり，推理あり，ホラーありの冒険活劇。アキラでゲームをクリアすると，今度は2人の仲間の視点でそれぞれゲームをはじめられるというマルチな展開が楽しそうだ。

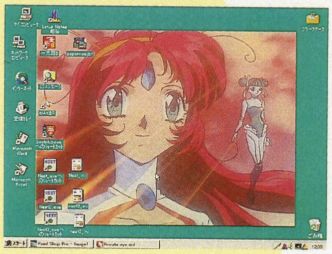
もう1本は，マイクロキャビン制作の『虚空漂流ニルゲンツ』。こちらはセルアニメ風のストーリーシーンとポリゴンによる戦闘機の空戦を組み合わせた作品で，資料によるとジャンルは「エアバトル・アドベンチャー」だそうな。隊商に拾われた賞金稼ぎの戦闘機パイロットが主人公。隊商を護衛する任務につき，さまざまな事件に関わるうちに自分の真の運命が見えてきて……，という内容。戦闘は敵機より有利なポジションを確保しつつ，技を使って相手の機動ポイントを減らしていく，というシステム。PC-FXからの移植だ。

また，これら2タイトル以外に，PC-FX用作品に関連したアクセサリー集も3タイトル発表された。各2,980円。どれもWindows95専用で，長いタイトルが特徴だ。

Rolfee
～PERFECTデータ&スクリーンセイバー&壁紙&サウンドデータコレクション～

◀PC－FXのイメージキャラクター、ロルフィーを題材にしたアクセサリー集だ

プライベート・アイ・ドル
オリジナルビデオアニメーション作品～おまけ スクリーンセイバー&壁紙付き～



◀FX用『アニメフリーク』3本に連載されたアニメ作品をまとめたもの。カラー45分

ブルーブレイカー
～壁紙&サウンドデータ&スクリーンセイバー&キャラクターアイコンコレクション～

◀FX用『ブルーブレイカー』のハイライトシーンを集めた壁紙や音声などを収録

PowerVR専用タイトル

PowerVR搭載カードはどれも市場価格がかなり下がってきている。性能は決して悪くない製品だし，狙い目かも。ただし，PCIスロットのバージョンによってうまく動作しなかったりするので，注意が必要だ。

エニグマ

志茂田景樹が原作を担当。南極探検で行方不明になった父が残した「未知の生物」に関するレポートが，アキラを大きな謎へと巻きこんでいく……。

▲日本版『Tomb Raider』といった感じのPowerVR専用ソフト。CD-ROM2枚組，9,800円で発売中

◀PowerVR専用というだけあり，グラフィックは美しい。最終的に主人公は3人になり，それぞれの視点で物語を楽しめるようになる

虚空漂流ニルゲンツ

PC-FXで発売されている，同名タイトルの移植。制作はマイクロキャビンが担当。PC-FXのソフトらしいセルアニメ調のAVG部分が特徴だ。

▲これもCD-ROM2枚組。動作環境として，Pentium/133MHz以上，メインメモリは32MB以上が必要

◀ポリゴンな3Dゲームは家庭用ゲーム機だけの特権ではない。これから先，新規格バスAGPなどの登場で，さらに発展するはずだ

© 只野和子 1995，1997 NEC HomeElectronics, Ltd. 1995，1997／© NEC HomeElectronics, Ltd. 1996，1997 © Hunex. 1996，1997／© NEC HomeElectronics, Ltd. 1996，1997／© 1997 KOEI Co., Ltd.／© NEC HomeElectronics, Ltd. © 1996，1997 MICRO CABIN CORP.

うぃん!! ウィン!! NEWS セガ新作の発売スケジュール決定

●スカイターゲット●バーチャファイター2 ●～サクラ大戦デジタルデータ集～ 太正十二年度 電脳記録年鑑

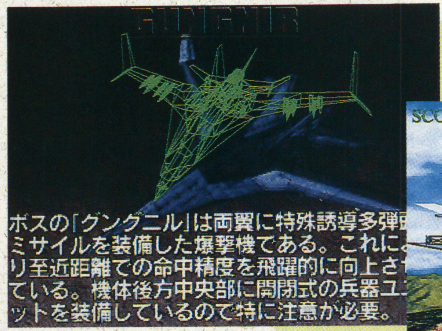
セガがこの夏から先，大量の新作を用意していることは先月お伝えしたとおり。そのうち3タイトルの発売日が決定した。

そのタイトルとは『スカイターゲット』『バーチャファイター2』『サクラ大戦デジタルデータ集』の3タイトル。『スカイターゲット』は8月14日に5,800円で，『バーチャファイター2』は8月29日に8,800円でそれぞれ発売される。また，残る『サクラ大戦デジタルデータ集』だが，これは“初回限定版”と“普及版”の2種類がある。“初回限定版”が10月10日に6,800円で，“普及版”も発売日，価格こそ未定だが，順次発売予定だ。

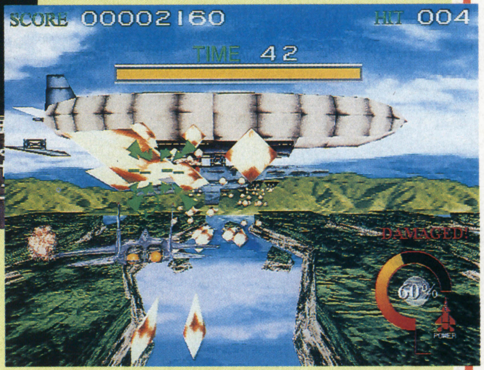
3タイトルとも実際にセガにお邪魔して楽しませてもらったのだが，やはりセガならではの高いクオリティだ。刮目して待て！

スカイターゲット

スプライトによる疑似3Dで構成された3Dシューティングの大ヒット作品『アフターバーナー』。この『スカイターゲット』はその正統後継作とも言うべき作品で，登場する敵機など，画面に登場するすべてのキャラがポリゴン化されている。実在する4種類の戦闘機から自機を選び，全12ステージを戦う。ステージの最後には巨大なボスキャラが登場し，プレイヤーを苦しめるのだ。



◀ステージ最後に待つのは巨大なボスキャラ。どれもきっつい攻撃を仕掛けてくる



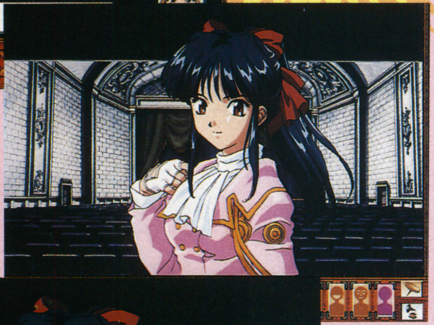
▶敵弾をくぐり抜け攻撃！画面の動きはスムーズだ

～サクラ大戦デジタルデータ集～ 太正十二年度 電脳記録年鑑～

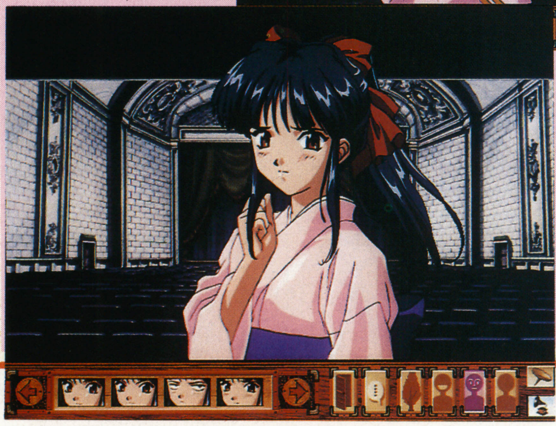
今回の『電脳記録年鑑』では，原作『サクラ大戦』のAVGパートのイベントや会話のほぼすべてを再現できる「ブラウザ」を搭載。スクリーンセーバーも1,500枚以上もの原画を起こして作成したという高品質なものを収録。限定版には懐中時計とブロマイドが同梱される。

ファンには涙モノの機能!!

▲AVGパートのほぼすべての背景を収録。ここから背景を選択



▶キャラ，表情，コスチュームを選び，セリフをしゃべらせられる



◀「ここまで作ってあるので原作もラクに移植可能」とはセガ・O氏の謎の言葉。反響しだいですぐ実現，か!?

バーチャファイター2

内部的な処理はアーケードと同様60分の1秒単位。PCIバスを使っている現時点では，毎秒60フレーム描画はさすがにむずかしいようだが，操作感覚としては『バーチャファイターPC』よりも数段よくなっている感じ。アーケード基板「MODEL2」と同じ解像度，テクスチャーも選択できる。

◀▼テクスチャーや背景などのレベルを細かく設定可能。メモリを食うがMODEL2のテクスチャーは美しい

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997／© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1997／© RED 1996／© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997

アンティークトイ・コレクション・シリーズ「モーターサイクル」

■トッパン ■Windows95&Macintosh
■CD-ROM ■4,800円 ■発売中

懐かしいブリキのおもちゃ，大集合

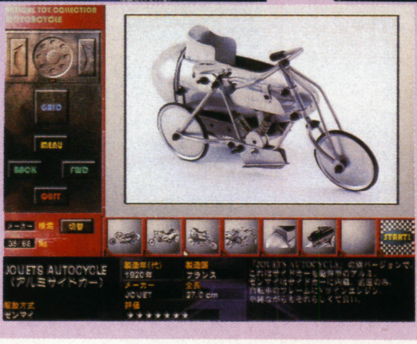
ティン・トイ。いわゆるブリキのおもちゃのことだ。1920年代からアメリカやヨーロッパ，日本など，世界各国で作られてきたが，戦争があったり，また，おもちゃの宿命として，持ち主の子供が大きくなったときに捨てられてしまったりと，本当に古くてよいもの，アンティークとしての味をかもし出しているものは現存する数が非常に少ない。

このCD-ROMには，アンティークトイのコレクター，山下純弘氏の監修により，そういった貴重なアンティークトイが数多く収録されている。ただ写真を載せているだけでなく，そのアンティークトイがどこの国の，どのメーカーによって作られたか，どういったギミックが隠されているか，さらには評価価格のレベルまでがきちんと解説されている。制作にはバイク雑誌などにイラストやマンガ，エッセイを描いている中山 蛙氏も協力していて，モデルとなっている実車を推測するなどといった作業を手伝っているという。

古くさい，とバカにすることなかれ。なかにはどうやって実現しているのか，想像することすらむずかしい複雑な動きをするものもある。何より，どれも今のおもちゃにはない暖かさがある。実際に手にとって見てみたくなることうけあいだ。ある意味，かなり罪作りなCD-ROMとも言えるかもしれない。

このシリーズ，ここで紹介している「モーターサイクル」以外にも，「ロボット」と「バッテリートイ」の2作が存在する。価格は，各4,800円。おもちゃ好きな人に。

▶三角や星形など、走るパターンを指定できるという逸品



▶1920年にフランスで製造されたもの。アルミの質感が美しい
▲たいていのおもちゃはゼンマイなどで走るように作られている

▶これはライダーが乗り降りしながら、走ったり止まったりする

PatしてGoo

■シエラ・パイオニア ■Windows95
■CD-ROM ■3,800円(予) ■9月19日発売予定

楽しい仕掛けいっぱいのパターゴルフなのだ

基本的にはミニゴルフとか，パターゴルフと呼ばれるタイプのゴルフで，使うクラブはパターのみ。したがって1ホールの大きさも小さく，パーは2打くらいに設定されているものばかりだ。が，そのコース設計というのが，とっても変わっている。月面のようなホールあり，お化け屋敷を舞台にしたホールあり，はたまた古代遺跡を利用したホールあり。フェアウェイ(?)にはさまざまなものが転がっていたりする。しかもカップのある場所と，ティーグラウンドが陸つづきになってなかったりなんていうこともあって，パターで転がすだけでは，とうていカップへボールは届きそうもないようなホールばかり。

うむむ。ではどうするのか，というと，そのホールに点在するさまざまなギミックを利用しなくてはならないのだな。たとえばカエルはボールを池の反対側へジャンプで飛ばしてくれるし，大砲で離れたグリーン上へボールを撃ち出す，なんていうホールもある。まずは各ホール，どういったギミックが隠されているのか，それを知らないことには話にならないのだ。必ずしもプレイヤーのためになるとはかぎらないそれらのギミックは，見ていてなかなかに楽しい。「こんなところにこんなものが！」という発見の連続なのだ。

たまにはこんなゴルフも悪くないのでは？

▲左にターゲットが出ている。こういう場所に有利なギミックが隠れている

こ，これは……

▶画面右上のホール名に注目。たしかにどこかで見た覚えのあるアイテムが

◀トリケラトプスがホールへの橋を持ち上げちゃったりする。けっこうむずかしい

恐竜とゴルフ！

▼偶然性に左右されたりするのでスコアはボロボロ。数字を気にせず楽しむべし

インターステート'76

■アクティビジョン・ジャパン ■Windows95
■CD-ROM ■8,800円 ■9月5日発売予定

ドライビング戦闘シミュレーションなのだ

メル・ギブソンが主演して大ヒットとなった「マッドマックス」という映画があった。あれは荒廃してしまった未来の地球が舞台だったけれども，このゲームの舞台となっているのは，'70年代のアメリカ。といってもこれは虚構の世界。ガソリンの値段が高騰し，無法地帯と化しているこの一体を守るために組織された自警団と，それに対抗するアウトローとの戦いを描いている。場所も時代も大きくちがうのに，なんだかイメージとして重なる部分が大きいのだな。

敵となる犯罪者たちは武装したパワフルな自動車を乗りまわし，組織化されているのが特徴だ。知らないうちに自警団の一員となり，非業の死を遂げてしまった妹からゆずり受けたマシンに乗りこみ，主人公は犯罪者たちと戦いをはじめる。はじめはとまどいを見せる主人公も，妹の相棒だったトーラスとともに行動するうちに，戦いへとのめりこんでいく。

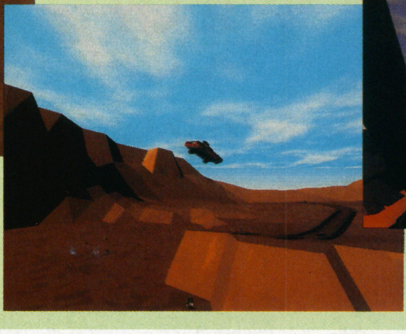
プレイヤーが操作するのは自動車なのだが，搭載している武器の制御や，視界の回転など，操作に必要なキーの数は多い。そのかわり，ひととおりの操作を把握してしまうと，プレイヤーはゲーム中でかなり自由な行動を取ることができ，操作感覚も悪くはない。このあたり，同じ描画エンジンが使われている『メックウォリアー2』に少し似ている。

ストーリーの展開と，それに合わせて設定された任務はよく考えられている。ワイルドな展開のゲームが好きなら，オススメ。

▼左が主人公(プレイヤー)，右がプレイヤーのガイド役，トーラス。ムービーシーンより

▲任務失敗の画面。フォントが読みづらいのが難点

▶車載の武器を切り替え，レーダーで敵を捉え，攻撃，攻撃。なかなか迫力ある戦闘を楽しめる



▶ハイライト・シーンでは，第三者の視点に移り，視覚的にカッコよく演出

妹の仇を討て！

ガンダムバーチャルモデラーライトWin

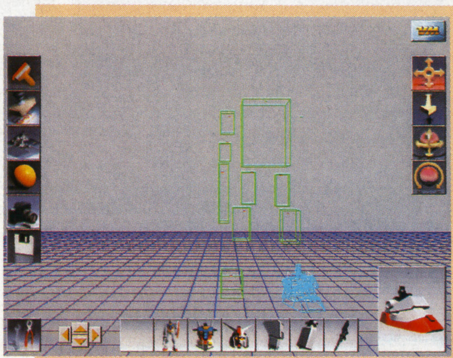
■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■Windows95
■CD-ROM ■8,800円 ■発売中

デスクトップにCGでジオラマを作るのだ！

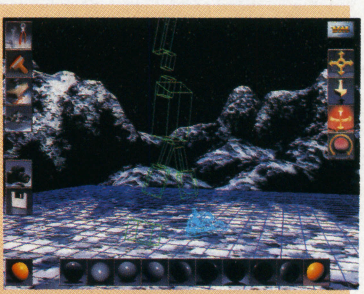
Macintosh用として開発され，先日，Windows版が発売された3Dソフト『Shade』は，モデリングを曲線で構成することが可能であるという点で，他の3Dソフトと一線を画している。で，この『Shade』を開発したエクス・ツールスと，バンダイ・デジタル・エンタテインメントが共同で開発した『ガンダム バーチャルモデラー Pro』は，いまだに高い人気を誇るアニメ「機動戦士ガンダム」に登場する50種類ものメカやモビルスーツのモデリングデータを収録し，これらを自由に使ったハイクオリティなCGを作成できるという画期的なホビーソフトだ。

この『バーチャルモデラーPro』は，『Shade』ゆずりの高機能な仕上がりで，自由度が高い作画が可能なぶん，初心者にはあつかいやすいとは言いがたく，また，価格も19,800円と，ホビーソフトとしては高価なのが難点。こういった点から入手をためらっていたのなら，ぜひこの『バーチャルモデラー ライト』をオススメする。レンダリングやパーツごとのジョイント部分の自由度などは低いものの，まるで積み木やブロックを楽しむかのように，初心者にもカンタンにガンダムを題材にしたCGを作成することが可能なのだ。

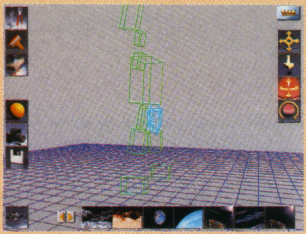
機能などが省略されているとはいえ，根幹のシステムが『Shade』ゆずりであることにかわりはない。ガンダムのふくらはぎ，ザクの頭，曲線によるモデリングならではのなめらかさが美しいのだ。『ライト』に物足りなさを感じたら『Pro』を買うのもひとつのテ。



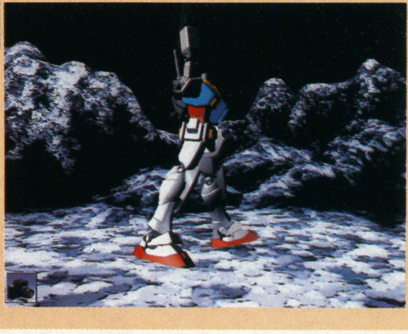
◀関節の角度をある程度考えつつ，まずはパーツを配置



▶パーツの角度調整と，光源の設定。影の美しさを考えて



▶カッコいいアングルを探しながら，背景を決定する



◀納得がいったらレンダリング。これくらいならカンタンに作れるのだ

© 創通エージェンシー・サンライズ
© 1997 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

富士通オリジナル育成SLG計画ますます快調

エーベルージュ スペシャル
～恋と魔法の学園生活～

■富士通　■Windows3.1／95　■9,800円　■9月5日発売予定

パソコン版が発売されて以来，ラジオドラマ化，家庭用ゲーム機や海外への移植，素材集や各種グッズの発売など，いまだに人気の『エーベルージュ』だが，ついに待ちこがれていた新作が登場する。この強化版的作品の特徴やいかに？　（文／籔良小路）

超パワーアップなのら

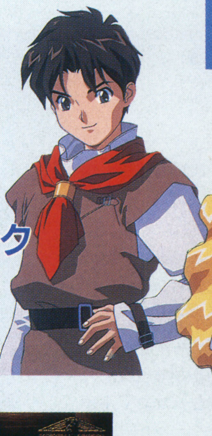
昨年の7月に発売された育成SLG『エーベルージュ』を覚えているかな？　舞台は，ワーランドという科学と魔法の共存する世界。迫る危機から世界を救うため，少年・少女たちが恋と勉強に奔走するという物語である。

しかし，この作品，初等部の2年間と高等部3年間の計5年間という期間の長さや，独特のゲーム・システムからか，途中で挫折するユーザーも多かった。そこで，今回は高等部卒業までの1年半に期間を限定し，イベントも，はみ出るほどに増やしまくったのだ。ということは，女のコとの楽しいデートもバリエーションが増えているわけで，恋愛SLGや，なにより北爪宏幸デザインのキャラクターの魅力にとりつかれた人には，たまらない内容になっている。もちろん，ワーランドの歴史や創造魔法の秘密に迫るイベントも前作より踏みこんだものになっているぞ。

まだまだ作品のつづきそうな「ワーランド」シリーズ。触れたことのない読者は，これを機会にハマってみてはいかがなものか。

▶目移りして困る女性陣は健在。もしかして初等部にいたユーロスは登場しないのかな

気になる2人!?

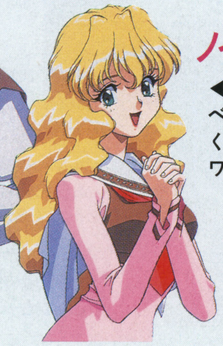


ルシヨン・カレナック

▶素直だけれども，女心にニブく，どこか優柔不断な主人公。立派に成長するかは，まさにプレイヤーの腕しだいだ

ノイシュ・アマルフィ

◀アンヘル族の出身で，『エーベ』のヒロイン。彼女と仲良くならないと，創造魔法をキワめることはむずかしい



スタンベルク・バルセロス

▶顔も頭もよし，剣術も得意とくるゲーム中最大のライバル。前作ではあいまいだった武術大会での決着を今こそ？

▲さあ，新しい学園ライフのはじまりだ。恋と勉強の両立は意外とむずかしいぞ

◀デートの誘いも，なにかとこの男が邪魔しにくる

能力値の増減がわかるぞ

◀▶能力値は，成功すれば上昇し，失敗すればちょっとだけ下がるのだ

ネルト・ケンダーマン

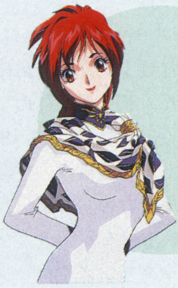
◀主人公の親友。いいヤツだが，抜けている。どうやらモリッツに気があるようなのだが？

ハイデル・デラーテン

◀やはり今回も影の薄い男。普段は強気でヤなヤツだが，本当はやっぱりヤなヤツなのかも

モリッツ・コルマール

◀学園随一の情報屋。今回はかなり積極的に主人公にアプローチしてくるので期待しよう



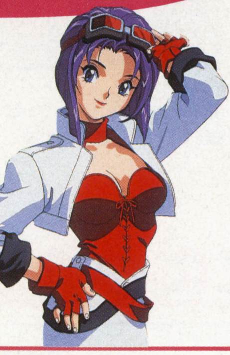
ミュラー・ヴィアンデン

◀編入試験が満点だったという秀才。彼女と仲良くなるには，やはり勉強ができないとね

マッドサイエンティスト
フォルラーツの野望

ラブラブ・センサーの巻

フォルラーツ・ガントラム



▶科学少女のフォル。イベントの少なかった前作の反動か，今回は主人公を実験体にするなどの暴れぶりを見せる

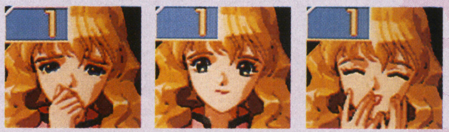
▼フォルとの出会い。そのとき彼女がくれたモノは……

これは便利だ!!

ラブラブ・センサーとは

この装置は，親密度の増減を数値で教えてくれるほか，好感度の高い順に女のコを並べてくれる画期的なアイテムだ。恋愛戦の熾烈化は必至？

あなた誰？　脈ありかな？　ごちそうさま！



ビュルツは恋敵?の巻

女のコに好感を持たれるには，出先で偶然に出会うケースが一番ラク。探索ばかりしていると学長に怒られてしまうが，行く先々でいろいろなイベントに遭遇できるので，積極的に外出してしまおう。フォルラーツは，ゴスローや，ビュルツの店（はじめから毎日でも通える）によくいるので要チェック。でも，科学などの勉強をおろそかにしていると，恋仲の進展は期待できないぞ。ちなみに，フォルラーツの誕生日に彼女の誕生石をプレゼントすると楽しい結果になる。筆者のオススメ選択肢なのでぜひ一度試してほしいな。

◀今回，ちょっとだけ秘密に迫れるビュルツ女史。ラブラブ・センサーの1人分の空きが気になるんだけどな～

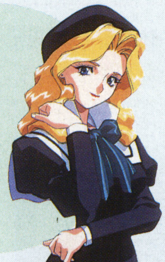
◀店に行けば，たいてい誰かに会えるようになっている。フォルを発見

▶キャラによって行動範囲があるので，何度も同じ場所で会うことも

◀▲イベントを経験して必要好感度を満たせば，晴れてデートにさそうことができる

フェルデン・マテウセス

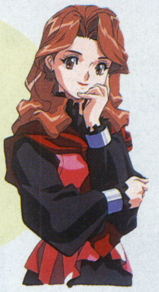
◀文学少女である彼女は，やはり図書館を中心に行動。え，初等部のころのほうがかわいかったって？



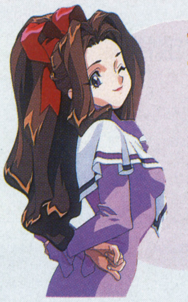
ヘレン・ネフェルティ

▶落ちついた雰囲気を持つ彼女は，天才的な絵画のセンスを持っている。でもちょっと近寄りがたいね

カステル・アンダルシア

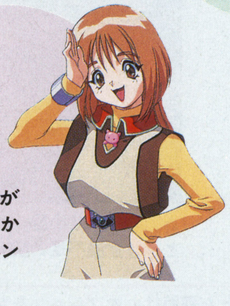


▶元貴族の出身だけに，わがままで，プライドが高くて，人使いが荒くて……でも素直なところもあったりする



エルツ・キルケニー

◀ひがみっぽさは少なくなったものの，あいかわらず不器用で誤解されやすい性格。隠しごとも多いようだ

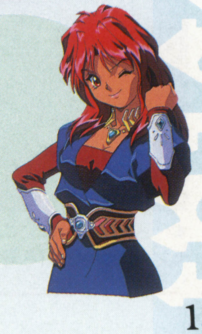


コー・ダインハート

▶とにかく冒険とペンギンが好き。ひっぱりまわされるかもしれないが，彼女のイベントはちょっと感動できるよ

マリエン・リースリング

▶学園中の男どもを悩殺するレディ。シャレたもてなしかたをすればきっと気に入ってくれるだろう。本当に15歳？



リンデル・ファルケン

▶怒らせると恐いリンデル。あえてデートをしたいのなら，武術魔法をキワめるといいだろう。でも強いぞ

© FUJITSU LIMITED 1997

※写真はすべて開発中のものです（とくにラブラブ・センサー）

Fooすけ&やぶら～のオススメシリーズ

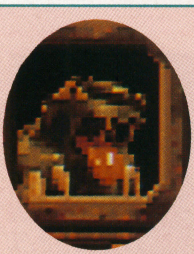
『ダンジョンキーパー』を生き抜く方法!!

初級編

この夏イチ押しの新作『ダンジョンキーパー』。みずから暗黒の支配者を演じ，正義の勇者や敵対勢力を自作のダンジョンで迎え撃つ，アツいゲームだ！　今月の初級編では，対CPU戦の基本戦法を紹介するぞ！（解説／Fooすけ&やぶら～）

■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■Windows95
■CD-ROM　■7，800円

全国のダンジョン好き，ここに集えッ!!



加藤Fooすけ

- ●アジア恥部長　●うるさい
- ●ピカチュウが好き
- ●負け犬　●育てゲー得意(?)
- ●天秤座・O型●みんなのおもちゃ

- ●爬虫類マニア　●策におぼれる
- ●反骨マン　●闘技場担当
- ●アマチュア無線4級
- ●ただいま嫁サン募集中!!

藪良小路(やぶら～)

●これが今回『ダンジョンキーパー』に挑むふ・た・り●

とりあえず遊んでみよう

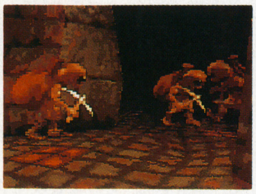
やぶら～(以下やぶ)：とにかくオレらの言うとおりにやってみな，ってとこか？

Fooすけ（以下Foo)：いきなりだね。

やぶ：習うより慣れろってな。まずは「門」（ミニマップ上で光り輝いているエリア）と「ダンジョンハート（心臓部)」をつないでみよか。道を作りたい場所にカーソルを合わせて，左クリックで指定すればOKだ。

Foo：「門」は，いろいろなクリーチャーを引き寄せるために必要なものだから，まっさきにつなげておきたいんじゃよね。

やぶ：この作業が終わったら，つぎに必要になるのが「宝物庫」「ねぐら」「ニワトリ小屋」の3つ。部屋パネルのなかに，各部屋のアイコンがある。そこを左クリックして，作りたい場所でまた左クリック。簡単でしょ。



◀彼らがインプ。指定した場所を掘ったり，未開拓の土地を占領するのがお仕事だ。難点は戦闘に不向きなことか

Foo：部屋の大きさは，最低でも9パネルはほしいねえ。ちなみにオイラが好きなサイズは25パネルで正方形の部屋だけど。

やぶ：たしかに，そのぐらいが適当かな。それぞれの部屋の機能は下にあるカコミで解説しておくから，軽く読み飛ばしてくれや。

まずはこの3つの部屋を作るべし！

●その1：宝物庫

軍資金をタメておくのに必要な部屋。掘り出した黄金や宝石は，すべてここへ運ばれてくる。クリーチャーたちが給料を取りにくるのもこの場所だ。

▲「宝物庫」が広いと，ドラゴンやデーモンスポーンも引き寄せられる

●その2：ねぐら

クリーチャーが睡眠や休息をとる場所。いろいろなクリーチャーが利用するので，どこからでも行きやすいように，ほかの部屋との位置関係に注意して作ること。

▲これが「ねぐら」。強力なクリーチャーを引き寄せたいのなら大きめに作ろう

●その3：ニワトリ小屋

クリーチャーたちの食料となるニワトリを生み出す。クリーチャーのなかには，食料が足りないと仕事をしないものもいるので，つねに十分な量を確保しておきたい。

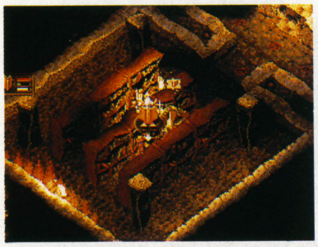
▲「ニワトリ小屋」のニワトリが少ないときは食糧不足の証拠。急いで増築せよ

※ゲーム画面は，オプションを変更して撮影しています

©1997 Bullfrog Productions, Ltd.　©Electronic Arts

それからどうするの？

Foo：自分のダンジョンをさらに発展させたいなら「図書館」の配置は必須よっ。
やぶ：トドメに「工房」と「訓練室」を作れば，ひととおりの準備は完了ってとこだな。
Foo：この状態で各部屋の広さが25パネル以上あるなら，おそらく強力なクリーチャーが引き寄せられてくるはず。そのうちの何匹かを左クリックでピックアップ後「訓練室」の上で右クリックして訓練させよう。
やぶ：ちなみに，インプを鍛えてレベルを上げると作業効率が全然ちがうよ。試してみ。
Foo：さて，つぎは敵との闘いかたかにゃ？


◀新たな魔法や部屋などはすべてここで開発される。早めに作っておこう！

敵が出た～！

やぶ：領土を拡張しているうちに，敵に遭遇しちゃったよ！　というのはよくあるハナシ。
Foo：戦闘がスタートすると，戦闘のポップアップ・アイコンが光り出すから，そこを左クリックしてウインドウを開いてみよう。闘っているキャラクターの顔が見られるはずだ。ここで味方クリーチャーの顔を左クリックすれば，直接ピックアップして，戦闘を離脱させてやることができる。また，右クリックなら，自動的に戦場へと移動するぞ。便利な機能なので覚えておくといいね。
やぶ：勝ちにいくなら，最初に戦闘要員をピックアップ→戦場へ移動→戦闘要員を解放→さらに魔法で援護，というのが黄金パターンだろ。……たぶん。
Foo：たしかにその戦法は強い。でも，それは戦場が自分の領土だった場合でしょ。相手の領土の場合は，ピックアップできても解放することはできないよ？
やぶ：そんなときには「雷撃」で攻撃するのも手だな。この魔法は，相手さえ捕捉できればどこでも使えるのがいいところだ。さらに，左ボタンを押しっぱなしにすることで効力アップ！　最大までタメると，攻撃力，効果範囲ともにかなり大きくなるぞ。
Foo：コスト（消費する軍資金）もかな～りかかるんですけどね。でもまあ，そんなとこか。

来月もつづけたいね

やぶ：同マップ内に敵対するダンジョンキーパーがいれば，かならず「ダンジョンハート」も存在する。その場合，プレイヤーは相手の「ダンジョンハート」を壊さなくてはダメだ。
Foo：うんうん。
やぶ：序盤のマップに出現する「ダンジョンハート」なら，これまで説明した方法をくり返せばかならず到達できるとは思うが，イッキに攻めこみたいなら，下に示した方法を試してみてくれ。今月の講義はここまで。
Foo：来月は2P対戦を予定して…げふっ！

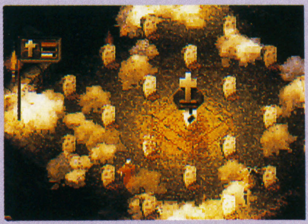
▲味方に被害が及ぶことのない「雷撃」は，混戦状態でもっとも頼りになる魔法のひとつ

わしらのオススメはコレ！

Fooすけ&やぶら～オススメの部屋を紹介。スペースの都合でひとり1種類しか掲載できないが，ぜひ使ってみてほしい。

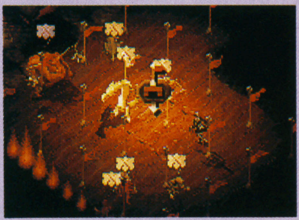
Fooすけのオススメ

オイラのオススメは「墓地」。っていうかぁ，1パネルから有効な部屋なのでどこにでも作れるしぃ，ジャマな死体は片づくしぃ，一定数死体がタマればバンパイアが出現してくれるしぃ，のいいことづくめ。使えすぎる！

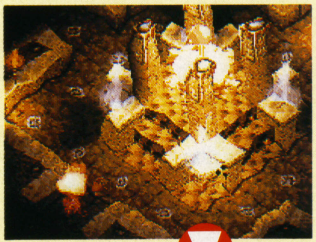

◀レベルが4以上のバンパイアは，たとえ死んでも復活する。強い！

やぶら～のオススメ

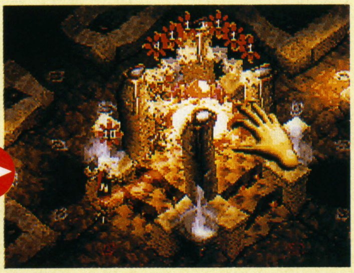
やっぱり「監視所」かね。ここにバイルデーモンやドラゴン，ダークミストレスなどの強力クリーチャーを配置しておけば，心強い防衛拠点として活用できるはずだ。難点は，この部屋に引き寄せられるクリーチャーがいないってトコか？


▶自分の好きなクリーチャーを門番として置いておけるのが最大の利点

“ダンジョン ハート”を攻略するのだ！


◀まずは，インプを大量投入して，強引に敵地の奥深くを占領させせよう

▶「ダンジョンハート」を発見したら，どんどんクリーチャーを送りこめ！


▲あとは，クリーチャーたちが壊すのを見守る。「加速」で援護してもいいぞ

▲これだけの人数で攻めれば「ダンジョンハート」もラクラク崩壊。やったね！

特別企画 ベーマガ杯争奪！

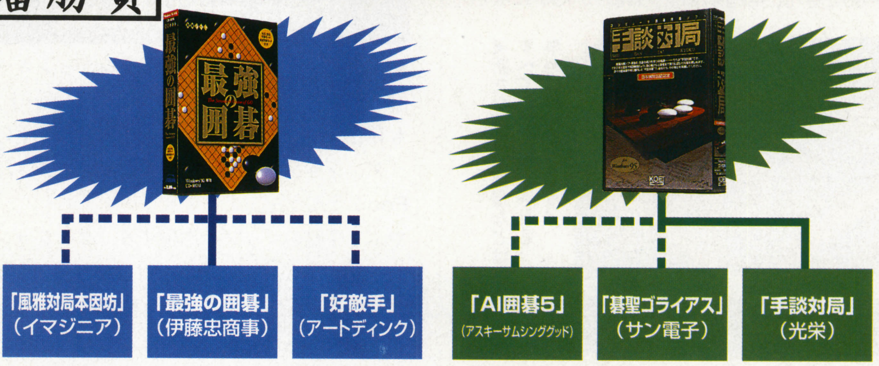
「対局囲碁ソフト」勝ち抜き戦

解説：松多洋一郎

最強ソフト決定七番勝負

先月より２回にわたりお送りしている特別企画，ベーマガ杯争奪「対局囲碁ソフト」勝ち抜き戦も，今回でいよいよ最強囲碁ソフトの決定です。

先月号で掲載したとおり，予選リーグを勝ち抜いたのは，「手談対局」(光栄)と「最強の囲碁」(伊藤忠商事) の２ソフト。今月号で，この2強により実力NO1を決める七番勝負を行ない，雌雄を決します。



第1局

「最強の囲碁」先番
黒番「最強の囲碁」の１７目半勝ち

(経過)

この七番勝負は，1局ごとに黒白交互に持ち，4局先勝したソフトの勝ちとなります。

第1局は「最強の囲碁」の先番で開始しました。碁は序盤から両者の持ち味が出た進行です。黒番の「最強の囲碁」は23手目で左辺の黒2子(2シ，2モクとも読む。二つの石の集まりのこと)をおとりにし，右上一帯を大きく囲う作戦に出ました (**写真１－１**)。普通は大模様(大きな地模様のこと) というのはなかなかまとまらないものですが，コンピュータ囲碁の世界ではかなりの確率で大模様作戦が成功するようです。

人間の対局だと，相手が大模様を張ってくれば視覚的に自然に気づくわけですが，コンピュータの場合にはこの「模様」の判定が難しいようで，気がついたときにはかなり大きな模様が出来上がっており，遅ればせながら模様に突入していっても，手遅れで突入した石が憤死するということがよくあります。この碁もまさにそのような経過をたどり，「手談対局」が黒の右上一帯の巨大な模様に突入したときには時すでに遅く，あえなく全滅となりました (**写真１－２**)。

また，大模様の特徴として，スペースが広いために突入できるかどうかの判断がむずかしいことがあります。この碁でも「手談対局」はだいぶ手遅れになった後でも模様突入を図りましたが，無理な突入で，結果として持ち込み(相手の地の中に打った石を取られてしまうこと)となってしまったばかりか，何手か相手に無視されて手を抜かれ(応対してくれずに他に打たれてしまうこと)てしまいました。

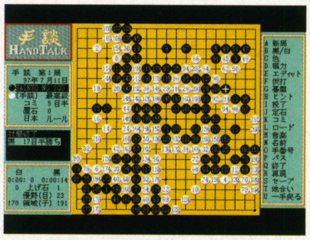


写真１－３

結局この碁は左辺を捨て石に右上に大模様をまとめるという作戦がまんまと成功し，黒番「最強の囲碁」の17目半勝ちとなりました。

なお，「手談対局」には手順を表示する便利な機能がついており，最終手順を掲載しておきます (**写真１－３**)。

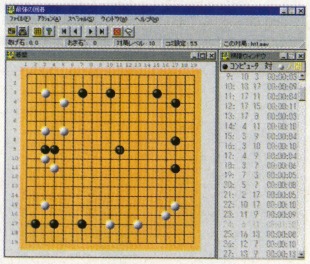
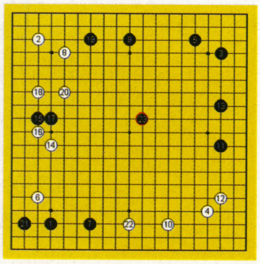


写真１－１


参考１－１

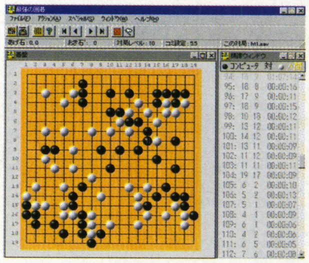


写真１－２

第2局

「手談対局」先番
白番「最強の囲碁」の中押し勝ち

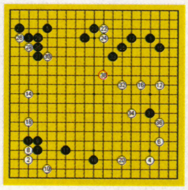
(経過)

第2局は黒白を交代して，「手談対局」の先番です。

この碁でも「最強の囲碁」の作戦は一貫しており，白は上辺から左上隅にかけての白石をほったらかしにして，右下一帯を徐々に膨らませていきます (**写真２－１**)。

左上の白の形などは，通常であれば相当ひどい悪形で，黒のほうが圧倒的に有利な形ですが，「最強の囲碁」は部分的な損得よりも全局的なバランスやスピードに重きを置いており，部分の損を十分に補っています。一方，たいていのソフトは部分的に有利な戦いでは，はっきり優位に立つために必要以上に手を掛ける(余分に手を打つこと) 傾向があり，そこが「最強の囲碁」に付け込まれているようです。

「手談対局」は上辺で白石を取り込み，全局的にもやや優勢と見られるのですが，右辺の白の大


参考２－１

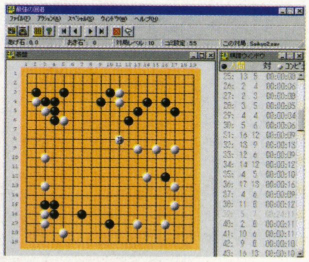


写真２－１

模様の中の黒石を動き出したために，一気に不利になります(**写真2−2**)。ここは無理をせずに，右辺は白に与えて地道にヨセていけば十分な形勢なのでした。

　囲碁では形勢判断(今どちらがどの程度優勢かを的確に判断すること。これにより，このあとどの程度危険を冒す必要があるかを判断し，戦略に反映させる)が大変重要で，形勢が良いと判断すれば，あとは戦わずに店じまいをするというようなことが賢明なわけですが，コンピュータ囲碁ソフトではこれが非常にむずかしいようで，優勢なのに無理をして自滅してしまうパターンがよくあります。もっとも，これはコンピュータ・ソフトに限った話ではなく，人間でも4級程度の棋力の碁打ちには，形勢判断などしない人のほうが多いかもしれません。

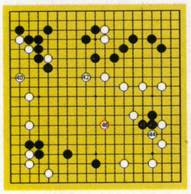
　結局「手談対局」が右辺の白模様の中で動き出したのが無謀で，打っただけ召し捕られる羽目となってしまいました(**写真2−3**)。

　「最強の囲碁」の作戦勝ちとも言えますが，自陣の模様の中で暴れ回る敵の石を正確に召し捕る「最強の囲碁」の力も相当なものです。囲碁でもっとも読みの力を要するのが，石の死活（生き死に）といわれるもので，要は石を捕るか捕られるかと言う攻め合いなのですが，「最強の囲碁」はこういった読み比べでも「手談対局」に一歩も引けを取っていません。

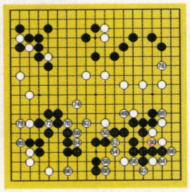
　最後は無理を的確に咎められた「手談対局」が，もはや勝ち目なしと見て136手で投了しました(**写真2−4**)。なお，囲碁では普通最後まで打って何目勝ちかを計算しますが，途中で勝ち目がないとあきらめた場合には，投了することもあります。その場合，中押し勝ちと言います。

　この碁では対局囲碁ソフトには珍しく，中押し勝ちが出現しました。人間でも弱いうちは決して投了などしないので，これだけでもコンピュータ囲碁ソフトのレベルの高さがうかがい知れます。

　白の中押し勝ちで，「最強の囲碁」は幸先良く2連勝を飾りました。



参考２－２



参考２－３

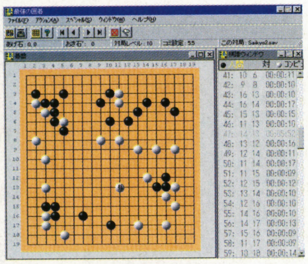


写真２－２

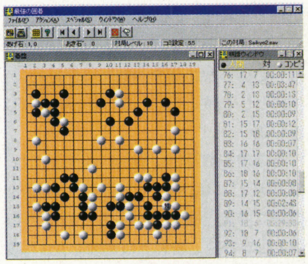


写真２－３

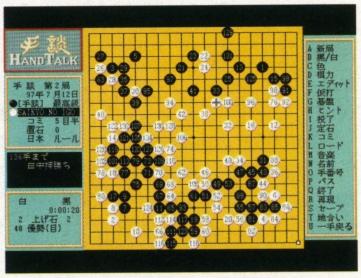


写真２－４

第3局

「最強の囲碁」先番
白番「手談対局」の14目半勝ち

（経過）

　この碁で「手談対局」はようやく片目を開けました。内容的には「最強の囲碁」の完勝ペースだったのですが，ここぞという局面で，一瞬の隙を突いた「手談対局」が逆転で勝利をものにした一局でした。

　「最強の囲碁」の先番で対局開始。序盤から中盤にかけては，これまで同様，「最強の囲碁」が左上隅を中心に大模様を広げていきます(**写真3−1**)。ただし本局では，とくにこれといった捨て石はなく，右上で若干のおとりを放った程度です。

　白の「手談対局」のほうもこの碁では布石（序盤戦のこと）がまずく，中盤にかかるあたりでは左上の黒模様が大きくまとまり，黒がはっきり優勢と見られます。

　このままでは足りないと見た「手談対局」は，勇躍左上の敵陣に殴り込みを掛けました(**写真3−2**)。しかしこれは客観的に見ればいかにも無理。黒に正確に応じられれば，丸捕られは必至という状況です。実際，この後もほとんど白は息も絶え絶えの状態で，一方黒の「最強の囲碁」は余裕で手を抜きます（手抜き…戦いの場所以外のところへ打つこと）。しかしこの余裕が裏目に出ました。白の息の根を止める機会はいくらでもありましたが，油断をしているうちに白に所帯を持たれてしまったのでした(**写真3−3**)。

　この局面でもまだがんばれば黒に勝ち目はあったのですが，この後は「最強の囲碁」がずるずると後退を重ね，一方の「手談対局」はヨセ（終盤戦のこと）を見事に打ちまわし，逆転勝利を収めました。前の第2局にしてもそうですが，この碁でも黒は何もせずに店じまいをしておけば勝ちなのに，戸締まりを忘れて逆転を喫するという展開となりました。やはり形勢判断と優勢な碁を勝ちきるという点が，囲碁ソフトの今後の課題のようです。

　結局この碁は逆転で，白番「手談対局」の14目半勝ちとなりました(**写真3−4**)。

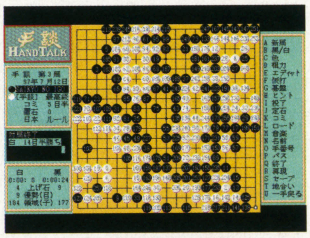


写真３－４

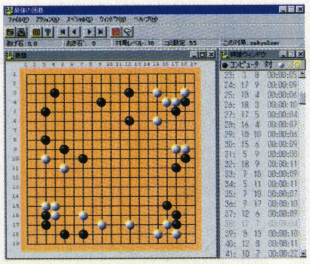


写真３－１

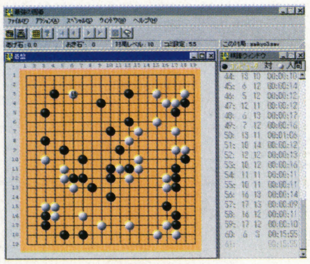


写真３－２

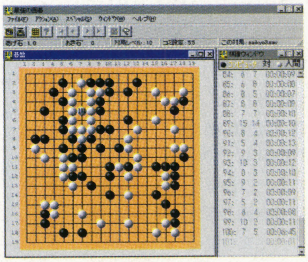


写真３－３

第4局

「手談対局」先番
黒番「手談対局」の１目半勝ち

（経過）

　人間の碁に棋風というものがあるように，コンピュータ・ソフトの碁にも棋風があるようです。棋風とは，碁のタイプ，流儀のようなもので，地を囲うのが好きな人は「地に辛い棋風」，手厚く打つのが好みの人は「厚い棋風」などと言います。

　その伝で言えば，「手談対局」はオーソドックスな棋風，「最強の囲碁」は大風呂敷の棋風と言えるかもしれません。「手談対局」は序盤からとくに奇をてらったところがなく，堅実に打ち進めるのですが，一方の「最強の囲碁」は序盤の作戦にややクセがあり，オーソドックスな打ちかたとは言えません。良く言えば頭脳的とも言えますが，悪く言えば相手を戦略的にはめる（だます）ような打ちかたで，点数をつければ「手談対局」のほうが平均点以上の手を続けるのに対し，「最強の囲碁」は相当点数の低い手も打ちます。しかし，無理がとおれば道理が引っ込むの諺ではないですが，「最強の囲碁」の作戦が「手談対局」相手にはまんまと成功してしまう確率が高いようです。

　コンピュータ・ソフト同士の対局ということで，毎局全く同じ進行になるのではないかという懸念もありましたが，さすがに序盤の打ちかたは各ソフトとも変化させており，そのような心配は無用でした。とはいえ，棋風は人間同様肌(？)に染み付いているようで，手数が進むに連れて同じような傾向が現れてくるのは，興味深いところです。

　第4局は「手談対局」の先番で始まりましたが，本局も前3局と同様，「最強の囲碁」が方々でおとりを放ち，「手談対局」がそれにかまう間に右下隅に大きな模様を築く展開となりました(**写真4−1**)。

　この時点で右下は確かに巨大な白模様となっていますが，上辺の白2子と左下の白3子が姿焼き（打ったままの状態）で取られている格好が相当にひどく，この時点での形勢は黒番の「手談対局」に相当に傾いています。本

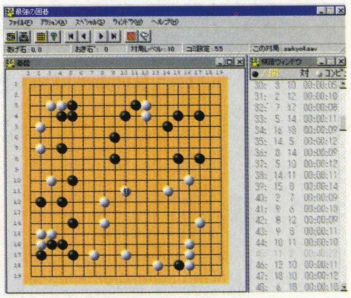


写真４－１

来であればこのまま黒は上辺を固め，右下はすべて白に譲っても十分に勝算はありそうです。しかしながら，ここからが「手談対局」のまずいところで，右下の白陣に不必要に突入していってしまいます（**写真4－2**）。

結局この突入がまたもや無謀で，黒は打っただけ捕られることになりました。さらに黒はこの突入の過程で更に損を重ねてしまいます。普通これだけの損をすれば，たいていの碁は逆転されるとしたものですが，もともと「手談対局」のほうがかなり優勢だったために，依然として黒に若干分のある形勢となりました。

その後もお互いに危ない場面があり，双方チャンスはあったのですが，最後は微細な勝負となり，黒番の「手談対局」が1目半の差で勝利を収めました（**写真4－3**）。

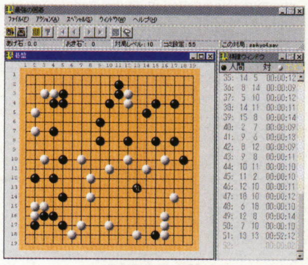


写真４－２

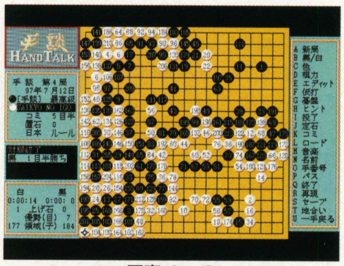


写真４－３

第5局

「最強の囲碁」先番
黒番「最強の囲碁」の17目半勝ち

（経過）

この碁は今までの4局と趣が異なり，珍しく大模様のない，地味な陣地の囲い合いとなりました(**写真5－1**)。この局面を見てわかることは，黒の石がすべて端から3線以内に打たれていることです。そう言えば，この碁に限らず「最強の囲碁」は序盤のごく初期の段階では低く布陣を構えることが多かったようです。

通常囲碁では3線を実利線，4線を勢力線と言い，序盤の段階では3線と4線にバランスよく配置するのがよいとされていますが，「最強の囲碁」はやや実利に偏った，低い布陣を張る傾向があります。ところが，これまで見たように「最強の囲碁」はその後，模様の碁に展開していきます。このへんがやや統一の取れない作戦で，ユニークと言えばユニークですが，このソフトの作者の棋風を反映しているのかもしれません。

作者と言えば，「手談対局」の作者は中国人の陳志行と言う人で，棋力(碁の実力）も相当のものと想像されますが，「最強の囲碁」をはじめ4強と言われる囲碁ソフトの作者は，陳氏を除いて西洋人で，プログラムの能力よりも作者自身の棋力に限界があるかもしれません。将来プログラムと碁の棋力の両方に秀でた作者が現れれば，一段と強いソフトが出来上がることでしょう。

さて，局面は地味な囲い合いが続きます。第4局までは「最強の囲碁」の策略が目立ちましたが，この碁では普通の碁も打てるところを見せつけました。黒番の「最強の囲碁」は機敏に立ち回り，「手談対局」に付け入る余地を与えません。碁は戦いらしい戦いもないまま，ヨセ合いに入っていきますが，あちこちで稼いだ実利が物を言い，終盤に入る段階で圧倒的に優勢となっています。さらに，「手談対局」に疑問手が目立ち，差が縮まりません（**写真5－2**）。

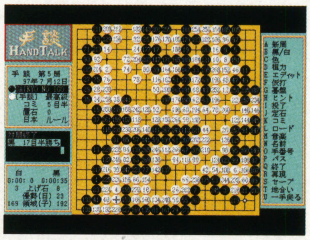


写真５－３

結局この碁はこの後さしたる波乱もなく，「最強の囲碁」が堂々と押し切り，17目半勝ちとなりました（**写真5－3**）。なお，17目半と言えば大差なのですが，4級程度の棋力では僅差の部類に入るかもしれません。しかしこの碁の「最強の囲碁」はまったく危なげなく優勢を維持したのは見事でした。

これで「最強の囲碁」は3勝目，「手談対局」をカド番に追い込み，俄然優位に立ちました。

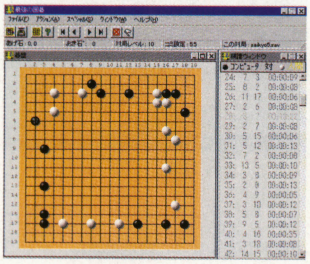
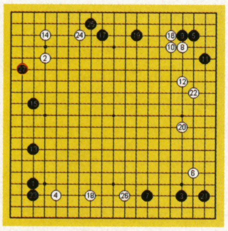


写真５－１


参考5－1

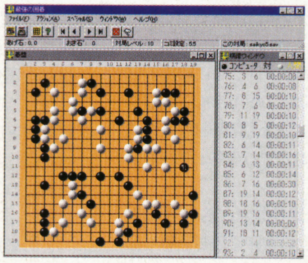
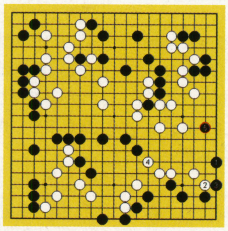


写真５－２


参考5－2

第6局

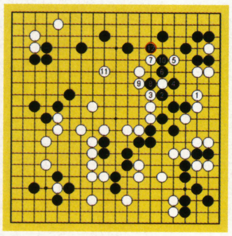
「手談対局」先番
黒番「手談対局」の4目半勝ち

（経過）

前局でカド番に追い込まれた「手談対局」ですが，人間と違い妙なプレッシャーを感じないのがコンピュータのいいところ，気を取り直して（？）の一番です。

この碁は白に開始早々に疑問手が飛び出し，序盤戦は手堅い「手談対局」が優位に進みます（**写真6－1**）。「最強の囲碁」もこの碁では得意の大模様を張る場所がないかと思われましたが（**写真6－2**），その後見る見る模様を作り上げ，46手目の時点で中央に大地を形成しました（**写真6－3**）。

このような「最強の囲碁」の打ちかたは，囲碁用語で俗に「素囲い」と呼ばれる，ひたすら自陣を囲う手法で，あまり高級な作戦とは言えないのですが，それでも相手に悟られずにするすると大地を囲う発想とスピードは，お見事です。


参考６－５

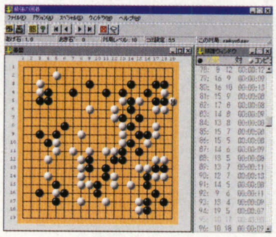


写真６－５

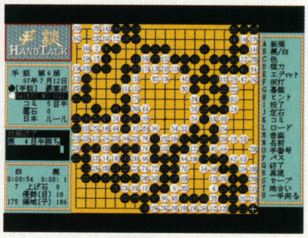


写真６－６

この後はお決まりの，黒の「手談対局」が遅れ馳せながら白陣に打ち込んでいく展開となりました。が，これがやはり無理で，一時は打った石が全滅の危機に瀕します（**写真6－4**）。ところが本局では，白の「最強の囲碁」が黒の大石を取り逃がしてしまいます（**写真6－5**）。

さしもの好局も，これだけ地模様を蹂躙されては逆転です。このあと白もよく頑張り，かなりの僅差まで追い込みはしましたが，結局及ばず，黒番の「手談対局」の4目半勝ちとなりました（**写真6－6**）。

これで両者3勝3敗の5分，思ったとおりの好勝負となりました。泣いても笑っても（コンピュータは泣いたり笑ったりしませんが）勝負はあと一局，正真正銘の最終決戦となりました。

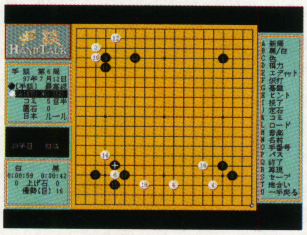


写真６－１

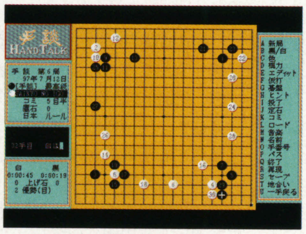


写真６－２

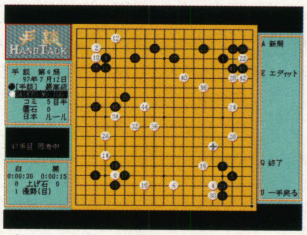


写真６－３

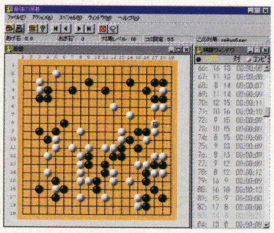
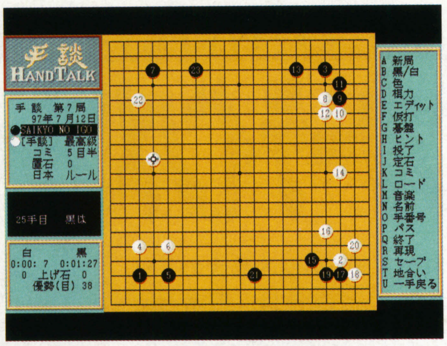


写真６－４

写真７－１



第７局

「最強の囲碁」先番
黒番「最強の囲碁」の１５目半勝ち，
「最強の囲碁」見事優勝！

（経過）

最終戦は改めて「最強の囲碁」の先番で開始されました。

囲碁では序盤の30手あたりまでを布石と言い，布石の打ちかたを見ればある程度その人の実力がわかるものです。やはりこのクラスの実力（アマ4級程度）では，布石があまりうまくありません。

将棋に定跡というものがあるように，囲碁にも定石と呼ばれるものがあり，隅の打ちかたには決まり型があります。布石は定石をいくつか組み合わせながら全局のバランスを取って進めていきます。囲碁で強くなるためにはある程度この定石を覚える必要があるのですが，「最強の囲碁」は基本的なものを除いて，あまり定石を知らないようです。その点では「手段対局」のほうが，定石を知っているようです。

もっとも，定石を多く知っていることは碁が強いための必要条件ではなく，むしろ固定観念に囚われない自由な発想ができる分，定石を知らないメリットもあります。このクラスの棋力（4級程度）では，かえって定石はずれ（定石にない手）を打たれると，的確にそれを咎めることができずに不利になってしまう場合もよくあります。

この碁では右上と右下で基本定石が出現しました（**写真7－1**）。ただし，部分的に見れば立派な定石でも，全局的に見ると不十分ということがあるのが囲碁のむずかしいところで，専門的に言えば，両者ともに石の方向がよろしくありません。具体的には，右上隅や右下隅よりも，左上隅が急がれるのでした。同様に左上隅の黒の23手目は，こういう形での「最強の囲碁」の常套手段ですが，この局面では採るべき定石選択ではありません。このように，定石を覚えることも大事ですが，局面に応じてその取捨選択まで行なえるようになると，囲碁ソフトも一段とレベルアップがはかれるのではないかと思われます。

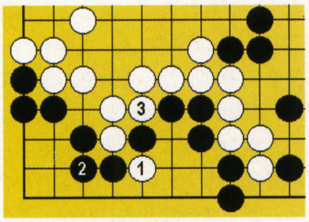
話がやや専門的になりましたが，布石は淡々と進み，「最強の囲碁」の定石選択に問題があったために，白の「手談対局」がやや押し気味です。

しかしこのへんからが「最強の囲碁」の力の見せ所で，下辺から中央をじわじわと盛り上げていきます（**写真7－2**）。この間，左辺の黒を捨て石にする手法は，これまでにもおなじみの戦法です。もっとも，今までたびたび触れたように，このような作戦は通常不利で，黒の模様は隙があり本当はうまくまとまらないはずなのですが，「手談対局」は突入の機会を逸し，結局大地を完成されてしまいます（**写真7－3**）。「手談対局」に弱点があるとすれば，相手の大模様作戦をすばやく察知できない点でしょうか。

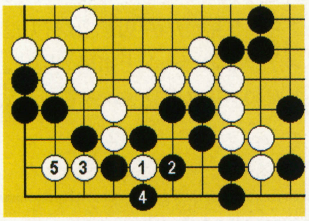
黒の優勢のまま，このあとは終局に向けて終盤戦に突入しますが，右辺において黒からの91手目「サルスベリ」に対して白が受けかたを誤ったため，黒の優勢が拡決定的となります（**写真7－4**）。

「サルスベリ」というのは，ヨセにおける常套手段で，なかなか受けかたがむずかしいのですが，「手談対局」はこの「サルスベリ」の受けかたがうまくないようで，これまでにも何回かこれを食らって損をしています。結局右辺の白地が蹂躙されてしまい，勝負は決まりました。

このあとも，じつは「最強の囲碁」にとって冷やりとする場面があり（**写真7－5**），左下隅で黒155，白156と交換したまま黒が手を抜いたため，白から参考図のように打たれると，逆転されていたかもしれません。参考図の白1と打たれると，左右のどちらかの黒が取られてしまうのでした（**参考図7－1，7－2**）。しかしお互いにこの手段には気づかず，このあとヨセ合った結果，黒番「最強の囲碁」の15目半勝ちとなりました（**写真7－6**）。



参考７－１



参考７－２

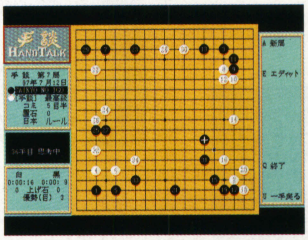


写真７－２

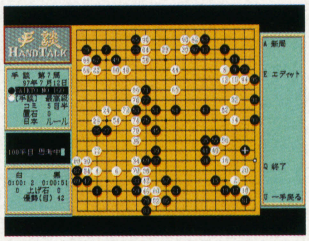


写真７－４

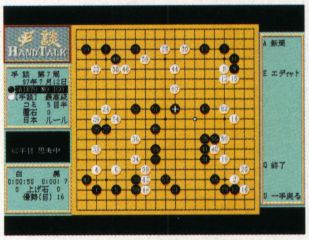


写真７－３

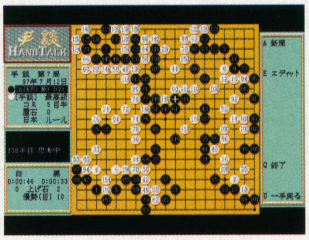


写真７－５

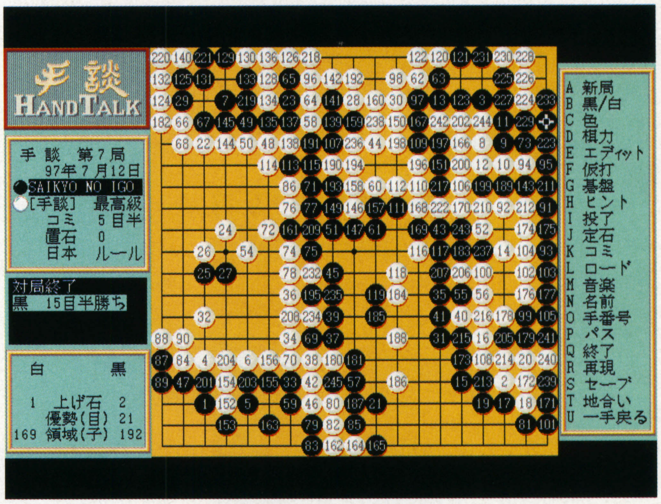


写真７－６

七番勝負を終えて

予想以上に白熱した七番勝負は，最終局までもつれ込んだ末に見事「最強の囲碁」が優勝を飾りました。

じつはこの七番勝負を戦わせる前の事前の予想では，実績から見れば「手談対局」のほうが圧倒的に高く，筆者は正直言って「最強の囲碁」がどこまで善戦できるかが見所と考えていました。ところがふたを開けてみると，「最強の囲碁」の戦い振りは見事で，「手談対局」を相手に回し一歩も引けを取らないどころか，むしろ戦略的には「手談対局」を上回っている面もあり，堂々の勝利を収めたと言えます。

「最強の囲碁」には再三触れたように，やや奇をてらったような作戦が目立ちましたが，第5局に見せたように，地味な囲い合いの勝負（これを専門用語でプロ好みの碁と言う）でも「手談対局」を制しました。

一方の「手談対局」は，非常にけれんみのない堅実な棋風で，安定感はピカーだと感じますが，どうも「最強の囲碁」には相性が悪いようで，内容的にも押され気味でした。

今回はこのような結果となりましたが，本企画を通じて感じたことは，どのソフトもなかなかの好勝負ということです。組み合わせによっての相性，運不運も合ったようで，予選で敗退したソフトの中にも，「最強の囲碁」をもう一歩まで追いつめた「好敵手」，「手談対局」に善戦した「碁聖ゴライアス」などは，棋風の違いもあり甲乙つけがたい好ソフトと感じました。

前回も触れたとおり，囲碁ソフトはまだまだ未開の宝の山です。今後も続々と「最強の囲碁」を打ち破るソフトが現れてくることを期待したいと思います。では，次回の対局まで。

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ

in ATLANTA REPORT

6月19日～21日にかけて開催されたアメリカ国内最大のTVゲームコンベンション「E³」。3大ハードの激突は，日本とはやや位相を変えた形で，ここアメリカでも行なわれている。その最新情報をレポートしよう。（取材／内田“2年ぶり”聡）

【出そろった各社の主力機種，アメリカで激突】

アメリカは，日本と並ぶ双子の2大ゲーム市場の片割れだ。16ビット機の時代から，似てはいるけれど微妙にちがう。背丈は同じように伸びるが，顔だちは微妙にちがってしまう。決して同じにはならない。双子の兄貴分の僕らには，そのちがいは時としてとても興味深く見える。

このレポートは，その「微妙なちがい'97年夏」編といえるものだ。ほかのページの息抜き代わりに，楽しんで読んでおくれ。

最初にハードと市場全体のおおまかな動きを報告しておこう。

任天堂，セガ，ソニーの主力3機種は，日本から遅れることおよそ半年から1年で，こちらアメリカでもリリースされた。最後発となったN64が発売されたのは去年の9月だ。日本ではN64が後発のハンデをモロにかぶった形で出遅れている。スパートするPS，必死で追いかけるSS，奥の手「64DD」を持ちながらも周回遅れのN64といった図式になる。ただ，アメリカでは事情がちがっている。PSの発売から1年，SSとは1年以上の開きがあったにもかかわらず，N64は渾身（こんしん）のロケット・スタート。昨年のクリスマス前後で150万台以上を売り抜き，一気にトップのPSに迫ろうかという勢いを見せている。

3月末時点での，アメリカでの累計出荷台数はPS＝480万台（※5月末），N64＝342万台，SS＝170万台，となっている（※数値はメーカー発表）。「迎え撃つPS，イケイケモードで追いかけるN64，メークミラクルに賭けるSS」といった感じである。サターンが巨人のようになっているのが気になる。

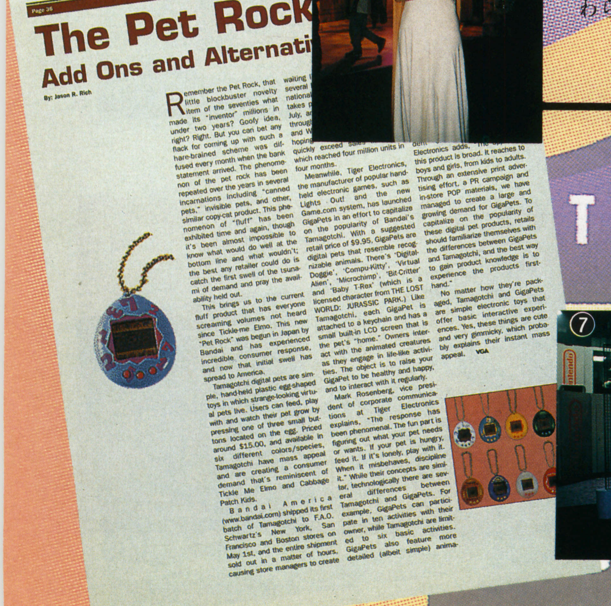
しかし，ハードの拡販戦争はここからが本番である。ここが落ち着いてしまった日本とは大きく異なる。詳細は各ブースごとの解説で触れるが，3社ともに今年に入ってからハードの小売価格を値下げした。それぞれおよそ150ドル前後の価格である。通貨レートにもよるが，物価の感覚からみると日本よりさらに安い次元での勝負と考えていい。見る者をアツくさせるノーガードの殴り合いだが，この戦いはクリスマスに向かってさらにエスカレートしていくという見かたが現地では有力だ。

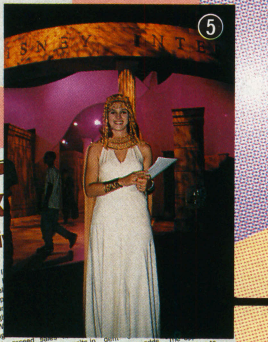
以上がアメリカでのハードと市場の現状。引きつづき各社のブースを見ていってみよう。

①

②

③

④

Punching On The Periphery
The Pet Rock
Add Ons and Alternati

⑤


⑥

⑦

❶会場内。会場の規模は日本の「おもちゃショー」と変わらない。一般入場者が少ないため「おもちゃショー」のような殺人的な混みかたはしない。❷任天堂ブースの前に設置されたメタルマリオの像。小さければカワイイが，じつは巨大。気味悪がられていた。❸アトランタと言えばニュースで有名なCNN。会場はCNN放送センターのすぐ近く。❹たまごっちはアメリカでも販売されブームになりつつある，という業界紙の記事。「ギガペット」という名の類似品もバカ売れとのこと。日本並のビッグウェーブとなるか。ここ数か月が勝負。❺ディズニーのブース前。会場内で見かけた唯一のコンパニお姉さん。日本のようなハイレグ水着とか，コスプレとかは，いない。以前はやたら化粧の濃いキャミィや春麗がいたが，さすがにもういなくなった。コスプレはアメリカには根づかなかったということか。❻アトランタと言えば，コカ・コーラ。本社があり，さらに「コカ・コーラ博物館」なるものもある。そういえばアトランタで飲んだコーラは心なしかおいしかった（と言っておこう）。❼セガブース内にプリクラ。これが大人気。列ができてしまうのだが，やはり女性ばかり。なんか微笑ましい。

任天堂 Nintendo Of America N64の快進撃を支えるソフトたちは？

好調N64を支えているのは『マリオ64』と『マリオカート64』である。RPGや美少女ゲームの市場がゼロに等しい現在のアメリカでは，3Dアクションの人気タイトルが日本以上にモノを言う。N64の3Dに特化した性能は，こちらのユーザーには効果てきめんなのである。また，定価値下げのタイミングも奏功したようだ。昨年9月に250ドルで発売されたが，今年3月には，もう149.99ドル。もちろん先行するPS&SSをにらんでの戦略だが，息もつかせぬ値下げラッシュである。2万5千円で買った内田はブーイングしたい気分だが，こちらの342万人のユーザーは拍手喝采の気分にちがいない。

さて。ブース内での目玉展示は『スターフォックス64』。さらにレア社制作の2本の3Dアクションタイトルが全面に押し出されていた。体感筐体風の仕掛けで対戦プレイが遊べた『スターフォックス64』をはじめ，プレイするには並ばなければならないほどの盛況ぶりだった。ブース内のビデオでは『ゼルダ64』『ヨッシーアイランド64』『F-ZERO64』の映像が流されていた。遊べるものがあるかもしれないと期待していたが，これは空振り。このあたりは秋の日本での『ファミコンスペースワールド』に含みを持たせた感が強い。もちろん「64DD」に関する発表も今回はナシだ。

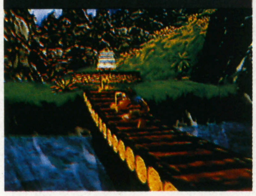
現地でのN64のソフト・タイトル数は，発売中のものだけで15タイトル。日本とほぼ変わらないが，日本より遅かったハードの発売時期を考えれば，日本ほどタイトルが少ないという印象はない。サード・パーティのものを含めた，おもな日本未発表，未発売のタイトルを下に紹介しておこう。

◀デカパッド。思わずグリグリ動かしてみたくなるでしょ

▲N64のタイトルがブースの8割がたを占めている感じ。S-NESやゲームボーイもあることはあるが，廉価版としての再発ものなどが多く，チト影薄し

◀これはニューヨークのおもちゃ店でのワンショット。とくに低年齢層には圧倒的人気のN64である。ちなみに写真の彼らが遊んでいるのは『ウェーブレース64』

BANJO-KAZOOIE



バンジョー・カズーイー（任天堂）
●レア社によるマリオタイプの3Dアクション。クマとそのお供のトリが主人公。ホンワカとした世界が特徴。

CONKER'S QUEST

コンカーズ・クエスト（任天堂）
●レア社制作。アクションよりも謎解きの要素を強く打ち出したアドベンチャー風味の3Dモノ。でも子供向き。

TETRISPHERE

テトリスフィア（任天堂）
●やはりきたか，という感じの3Dテトリス。球体（スフィア）がフィールドになっているのが特徴。日本発売は未定。

SANFRANCISCO RUSH

サンフランシスコ・ラッシュ（ミッドウェイ）
●N64では珍しいアーケード移植。サンフランシスコを舞台にしたレースゲーム。『クルージンUSA』と同じノリ。

FORSAKEN

フォーセイクン（アクレイム）
●ダンジョン風の3Dステージを舞台にしたSFシューティング。アメリカでは人気の路線。PS版もあり。

サード・パーティ各社のブースで見かけた 注目タイトル

ハードメーカー3社以外で気になったメーカーを挙げておこう。まずナムコ。メインはPS『鉄拳2』だったが，現地法人制作の日本未発表タイトルを出展。左の2本がソレで，日本発売はまだ未定とのこと。つぎにカプコン。『ストIIコレクション』が目玉だったが，リアルタイムポリゴンで動く『ロックマン』の新作をビデオでこっそりプレビュー。3Dのアクションらしい。こちらはそろそろ日本で正式発表があるかもしれない。

PACMAN GHOST ZONE

パックマン・ゴースト・ゾーン（ナムコ）
●全14ステージからなるパックマンの3Dアクション。パックマンはアメリカではまだ人気者なのだろうか。PS用。

TREASURE OF THE DEEP

トレジャー・オブ・ザ・ディープ（ナムコ）
●世界中の深海に沈んでいる宝物を探す。海の映像はキレイで，ゲーム性を高めた『アクアノート』という趣。PS用。

MEGA MAN NEO

メガマン・ネオ（カプコン）
●ビデオ映像のみの展示。『ロックマン』を3Dポリゴン化したもの。ポリゴンのロックマンは意外にかわいい。PS用。

▶ミッドウェイのブースでは，N64の『クエイク』が展示されていた。これも注目のタイトル

セガ Sega Of America

ソニックの投入で巻き返しなるか?

先に書いたとおり，アメリカでは今ひとつ調子の上がらないセガ&SSである。

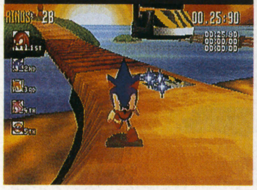
ブースの展示では『ソニックR』『ソニックジャム』とともにソニック2枚看板の押し出し。さらにこちらでは『ソニック3Dブラスト』という日本未発表のSSソニックがすでに発売されている。『ソニックR』で3本目のSSソニックとなるわけである。

SSのソニックがにわかに増えてきたのは，やはり現地での競争が激化しているからだ。ジェネシス時代にS-NESを打ち破ったあの勢いをもう一度，ということなのだ。

また，ここまで200ドルだったSS本体は，このE^3の直前に149.99ドルに値下げされた。さらに『ナイツ』『ファイティングバイパーズ』

◀ドーンと『ソニックR』。まだ開発途上のバージョンだったが，その独特のスピード感は実感できた。年末が待ち遠しいな

SONIC R



ソニックR(セガ)
●ソニックシリーズのキャラが登場するレースゲーム。レースと言うがアクション的な印象が強い。年末発売予定。

THE LOST WORLD : JURASSIC PARK

ロストワールド：ジュラシックパーク(セガ)
●同名映画のゲーム版。2Dアクション。プレイヤーが恐竜になり人間を食ってしまえるのが特徴か。PS版もあり。

QUAKE

クエイク(セガ)
●インターネットの通信対戦で火がついた3D殺戮アクション。サターン版も通信対戦に対応している。N64版もあり。

DUKE NUKEM 3D

デューク・ニューケム3D(GTインタラクティブ)
●マッチョマンをあやつる3Dアクション・シューティング。昨年パソコン版が大ヒットし，各機種に移植されることに。

CROC : THE LEGEND OF THE GOBBOS

クロック：ザ・レジェンド・オブ・ザ・ゴッボス(フォックス・インタラクティブ)
●恐竜のクロックくんが主人公のアクション・アドベンチャー。PS版もあり。

ソニー SCE America

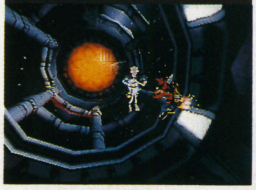
展示ソフト数で他を圧倒するトップランナー

現地のゲーム専門誌「ゲームプロ」のリーダーズポールに，PSの強さの一端がかいま見られる。ジャンル別の読者投票なのだが，家庭用機に関しては6部門あり，それぞれに1位から10位までの10タイトル，計60タイトルが挙げられている。3月までに発売されたゲームで，何がおもしろかったかという問いで，PSはほぼ半数の28タイトルを占める。残りをN64とSSが分け合っている。もちろんおもしろいゲームだったから投票されるのだが，それ以上にタイトルの層の厚さが目につく。

数ありゃいいというものでもないが，5月末時点での発売タイトル数は250を超えているのである。N64は15本。このユーザーに安心感を与えるタマの豊富さが，PSがトップを走る

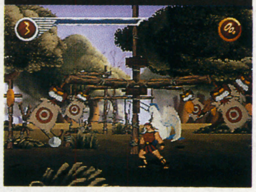
◀スクウェアのタイトルがずらり。『FFⅦ』は英語版もすでに完成していた

CRASH BANDICOOT 2



クラッシュバンディクー2(ユニバーサルスタジオ)
●前作は洋ゲーとしてはかなりのヒット作となった。『2』ももちろんアメリカ産。基本コンセプトは変わらないけど。

HERCULES



ヘラクレス(ディズニーインタラクティブ)
●映画『ヘラクレスの大冒険』のゲーム版。キャラのアニメーションがさすがのディズニー。2Dアクションだ。

ROSCO M'QUEEN

ロスコ・マックイーン(スリッペリー・スネイク・スタジオ)
●アメコミ風のキャラ，ロスコが主人公の3Dアドベンチャー。CGムービーも美しく，移植が待たれる1本。

STEEL REIGN

スティール・レイン(シャンテマー)
●砂漠，市街地などを舞台に戦う3Dタンクシューティング。タンクの武装などをカスタマイズしていくシステムが特徴。

RAPID RACER

ラピッド・レーサー(SCEE)
●モーターボートのレースゲーム。SCEヨーロッパの手によるゲームだ。スピード感は抜群。しかしちょっとジミ。

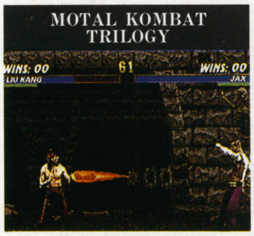
などを中心とした自社ソフトを20ドルから40ドルの範囲内へ値下げすると発表。日本で言えば「サタコレ」のノリだが，ソフトがほとんど安売りされないアメリカでは，これはなかなかインパクトのある戦略になる。

ブースでの人気は，やはりソニックの2本が一番。とくに『ソニックR』はブースにきた人が必ず手に取る1本になっていた。そのほか大きく展示されていたのは『パンツァードラグーンサーガ』(アゼルの米国名)『エネミーゼロ』『クエイク』など。また，広いブース内には通信対戦のデバイスとなる「ネットリンク」や最近拡充されているパソコンへの移植作なども多く展示されていた。

SSはもとより通信やPCへの移植，さらにはアーケードと，いろいろと話題になりそうなネタは多かったセガブースなのだが……。今後のアメリカ市場での巻き返しに期待だ。

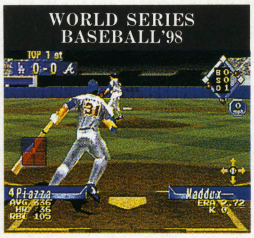
◀『バーチャ3』の対戦台。SSソフトより大人気

▶PC版『3Dブラスト』のパッケ。SSでもPCでもいいが，日本でも遊びたいこの1本



モータルコンバット・トリロジー(ミッドウェイ)
●1～3に登場したキャラを集合させた『モータルコンバット』の最新作。同シリーズはいまだに根強い人気。

ソニック3Dブラスト(セガ)
●これはパソコン版。斜め上方視点のアクション。じつはSS版も現地では発売されている。日本での発売は未定。



ワールドシリーズ・ベースボール'98(セガ)
●定番の野球ゲーム。とくにどうというものではないが，7月発売ということで，ぎりぎり「イラブ」が入ってるかも？

理由のようだ。

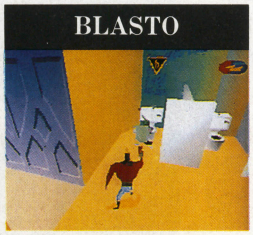
ブースでは，サード・パーティのものを含めた新作タイトルを展示。展示タイトル数はSS，N64のはるか彼方をいく絢爛ぶりだ。しかし数が充実しているためか，特定のソフトを強く押し出している印象がなかった。あえて挙げれば『クラッシュバンディクー2』『パラッパラッパー』といったところだろうか。『パラッパ』がアメリカでウケるかどうかは，内田はとても注目している。

そう，スクウェアのタイトルもいつになくたくさん展示されていた。『FFⅦ』『サガ フロンティア』『FFタクティクス』などである。その一角から漂ってくるRPGの香りは，なんだかとても懐かしい匂いに思えた。

3Dアクション全盛のアメリカ。『ゲームプロ』のリーダーズポールにも，RPGなんて部門は「ない」のである……。日本のエース『FFⅦ』は，野茂や伊良部のようにアメリカで通用するだろうか。注目だ。

▲ブースではこのデカパッドで『パラッパ』を遊ばせていた。必死にボタンをたたきまくる姿は，見ていると笑えるんだな，これが

スポーン・ジ・エターナル(ソニー・インタラクティブ・スタジオ)
●人気のアメコミキャラを使った3Dアクション。ダンジョンの中で遭遇した敵と戦う。格闘ゲームの要素が強い。



ブラスト(ソニー・インタラクティブ・スタジオ)
●アクション，パズルなどの要素も併せ持つ3Dアドベンチャー。これまたアメコミキャラ。PSはこのパターン多し。

ライヴン～シークェル・トゥ・ミスト
●『ミスト』の続編。前作よりゲーム世界の規模の広がっている。サターン版はサンソフトから発売される予定。

まとめ：ソフトの傾向と補足

とにかく，3Dアクションは佃煮(つくだに)にするほどあったのだ。

もとよりアクションが花形ジャンルのアメリカ。くわえて，32or64ビット機への移行で，すべてのアクションは急速に3Dに変わりつつある。あちらのキッズたちは，その劇的な変化を，今まさに堪能している時期なのかもしれない。

とくに目についたのは，『DUKE NUKEM 3D』や『QUAKE』といった通信対戦で遊べる3Dアクション・タイプだ。オリジナルはPCで，通信でウケている実績があるためか，各ハードで引っ張りだこのタイトルだった。ただ，両者ともとても「濃い」。まっとうに通信と取り組んでいるのも，まだセガだけだ。家庭用のユーザーに受け入れられるかはまだわからないが，作り手がこの方向性に熱い視線を注いでいるのは良くわかった。

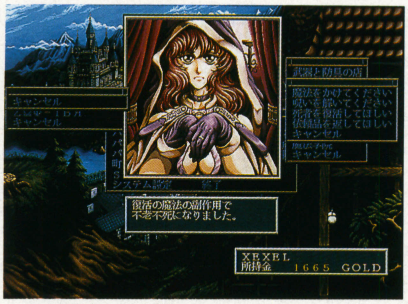
格闘ゲームはかつての勢いがなくなったようだ。『ストⅡコレクション』の対戦大会は盛り上がっていたが，現地メーカーの新作はほとんど見られなかった。もっとも「『MK』や『鉄拳』の新作を期待していたのに」という声は会場でもよく聞かれたのだが。ちなみにこちらでは，3Dポリゴン格闘は『バーチャ』よりも『鉄拳』がウケている。『バーチャ』はセガのブースに筐体が置いてあると，みんなよく遊んでいるんだけれど。

最後に3機種以外のハードに関して。韓国の家電メーカー「サムソン」に買収された3DOは，今回ブースもなければ，サード・パーティからのソフトも1本もナシ。M2のプロジェクトはつづくようだが，さてこの先はどうなることやら。アタリのジャガー，任天堂のバーチャルボーイもなくなった。2年前のE³では，まだ元気だったのに。トホホな感じではあるが，現状は3大メーカーの完全な鼎立(ていりつ)状態になったアメリカ市場なのである。

◀カプコンブースのゾンビポリス。『バイオハザード』はこちらでも大人気。このポリスは『2』のコスプレになる。ゲームもできていない（ビデオ展示のみ）のに，気が早い

Falcom Windows95 News

第5回 ソーサリアン Forever 禁断の秘密編



■価格：9,800円 ■CPU：486DX2 66MHz以上 ■メモリ：12MB以上 ■CD-ROMドライブ：2倍速以上 ■HDD空き容量：10MB以上 ■発売中

シナリオをすべて解き終えた，その向こうに待つものは……

『ソーサリアン』の世界は秘密のルツボである。今回は後半2本のシナリオ攻略とともに，隠された謎にも迫りたい。たとえば右の写真のようなコト，どうすればできるのか!? カギは「呪文の副作用」にある，とだけ言っておこう。 （文／千歳秋吉）

シナリオ4：妖精の大樹を救え

まず入口のレンジャーと話し，ひととおり森を探索してから，再度彼と話せば，妖精と会う方法がわかるはず。なお，植物にくわしい職業の仲間がいるとラクになるぞ。

後半の「秘薬の材料探し」では……。

- 白い砂……滝ツボの底を探すと見つかる。
- 光の糸……ある登場人物が持っている。
- 樹液……樹木の上部にある（要皮袋）。

以上を参考にクリアしてほしい。

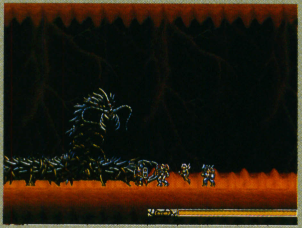
◀妖精の好物「アルアの実」のニセモノがこんなに……。植物の知識が必要な場面だ

あらすじ

ペンタウァのはずれに，妖精の世界へとつながっている森がある。警戒心が強く，普段はめったに人前に姿を現さない妖精が，ここ最近，ひんぱんに目撃されるようになった。

妖精の世界になにか異変が起こったのでは？——そう考えたソーサリアンたちは，まず彼らに会い，話を聞くため行動を開始した。

BOSS センティピード



▶妖精の樹木を傷つけている大ムカデ。身体が硬い皮膚で覆われており，すばやい動きではいずりまわる。身体の最後尾が弱点なので，攻撃力の高い者を先頭にし，追いかけるようにダメージを与えよう。毒や石化の弾を吐いてきても，背後に回ってよければOK。比較的楽勝なボスだ

シナリオ5：招かれざる来訪者

島の洞窟に入り，亡霊の話を聞いたら，まずは全部で3つある「銀のタブレット」を探そう。なお，迷宮内にある「へこむ床」は，4か所とも踏むこと。

「銀のタブレット」をすべて指定の場所にはめると，それまで閉ざされていた扉が開くようになる。内部はスイッチ操作で5つの場所を移動できる「動く部屋」だ。なるほど，これを使えば洞窟の最奥へ……。

◀調査隊の亡霊。洞窟のことについて異様にくわしいので，つまったら相談せよ

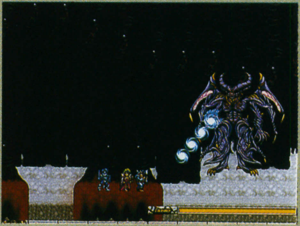
あらすじ

流星雨が降り注いだ日の翌日，ペンタルーナの海に浮かぶ島に異変が起こった。それも「島自体が生きている」というのだから一大事だ。

この事態に対し，王は調査隊を派遣したが，現地からの連絡は返ってこない。

応答がとだえて3日が過ぎ，とうとう王は信頼のおけるソーサリアンに島の調査を依頼した。

BOSS アーク・デーモン

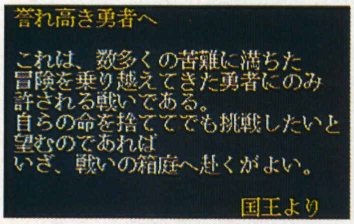


▶流星雨によって運ばれてきた悪魔。ワープをくり返しながら弾を撃ちまくる。どうしても「当たって砕けろ」式の戦法になってしまうので，必ずHEALの魔法を使うように。一定のダメージを与えると変身し，「アークデーモンJr.」なる子分まで生み出すが，まぁ根気よく戦ってくれ

禁断 6番目のシナリオ「ドラゴンと戦う」とは……

本作では，すべての試練を乗り越えた勇者にのみ挑戦することが許されるスペシャル・イベントが用意されている。

その名も「ドラゴンと戦う」!!

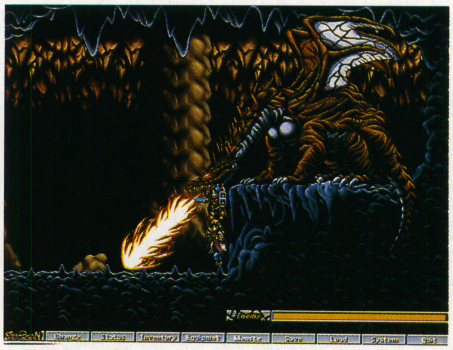


◀こんなお触れを出すとは国王も罪作りなお人よのう

別名「ドラゴンモード」とも呼ばれるこの最終試練に挑戦する条件は，ズバリ「パーティを組む者全員が，基本シナリオ5本をすべてクリアしていること」だ。

このモードに入ると，各面で戦ったボスがつぎつぎに登場し，リターンマッチを仕掛けてくる。しかも，シナリオ版よりはるかにパワーアップしているから油断ができない。

そして，ラストではこの世界で最強のモンスター「キングドラゴン」がソーサリアンたちを出迎えてくれる。感動のエンディングまであと1歩，キミはコイツを倒せるか！



LAST BOSS キングドラゴン

▲その咆哮とともに吐く火炎は一瞬で冒険者の命を奪うこともある。攻略法は……この写真を見て悟ってほしい

デフォルメキャラで対戦格闘!!

ポケットファイター

■カプコン　■アーケード　■今秋稼動予定

この秋，とびきりキュートな新作がカプコンから発売される。その名も『ポケットファイター』。『スーパーパズルファイターII X』にも登場した魅力的なデフォルメ・キャラが画面せましと大暴れする，痛快な対戦格闘ゲームだ。　（林　秀人）

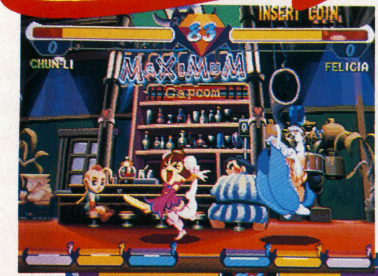
かわいいキャラにまどわされるべからず

このゲームの魅力は，なんといってもデフォルメされたかわいいキャラクターたち。さっそく，登場キャラの紹介をしよう。

まず『ストリートファイター』シリーズからは，リュウ，ケン，春麗，ザンギエフ，さくらの5人に加え，『III』からいぶきが参戦。そして『ヴァンパイア』シリーズから，モリガン，フェリシア，レイレイの3人。残るひとりは『ウォーザード』からタバサ。全部で10人。格闘ゲームの老舗カプコンならではのバラエティに富んだ面々だ。

また，カプコンの心憎い演出は背景にもほどこされており，新旧取り混ぜた同社の人気キャラが，いたるところに隠れている。今回お気に入りのキャラが参戦していない人は，ぜひ探してみてほしい。

背景にも注目せよ



◀背景には懐かしい旧シリーズのキャラがいっぱい

▶スキー場でたわむれるベガとバルログ

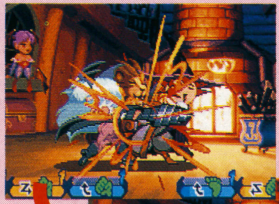
◀放電中のブランカ。ダルシムとサスカッチの姿も

◀キャラ選択画面もこんなにポップに描かれているのだ

さて操作方法だが，こちらは従来のオーソドックスなシステムとは異なり，レバー＋パンチ，キック，特殊攻撃の3ボタンのみとなっている。幅広いファン層を意識したタイトルだけに，より簡略化をはかったのだろう。ただ，そうなると格闘ゲームファンにはモノ足りないような気がしてくるが，そこはカプコン，抜かりはない。開発中なので詳細はわからないが，レバーとボタンの組み合わせによる高度な特殊操作を用意しているとのことだ。また，必殺技をパワーアップさせる「ジェム」の存在も気になるところ。その争奪戦や，パワー発動のタイミングによる一発逆転の駆け引きなどに先の特殊操作をからめれば，マニアも納得の本格的な対戦が楽しめそうだ。

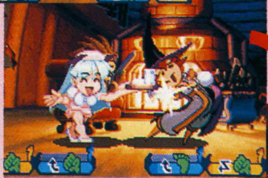
▲このコミカルな動きを見よ！　キュートなキャラがアニメーションするさまは見ているだけでも十分楽しい。ちなみにこの写真の背景にも，カプコンの人気キャラが何人も潜んでいる

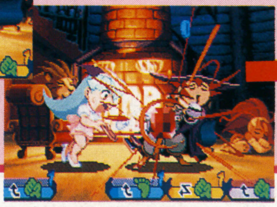
今度のコンボはひと味ちがう！
フラッシュコンボはコスプレコンボだ!?

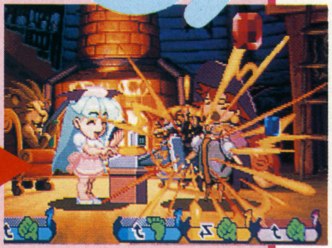


◀デフォルメされたとはいえ，まだ普通のモリガン

本作にもコンボは存在するわけだが，これまでのコンボとはひと味ちがう。フラッシュコンボと銘打たれたソレは，発動時にコスチュームがクルクルと変わり，ボタンを押した時点で衣装が決定されるという仕組みになっている。つまり「目押し」さえできれば……すべからく精進すべし。







▲立ちパンチからフラッシュコンボが発動した。ウェイトレス姿がかわいい

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.　※記事内容と画面は開発中のものです。

FINAL FURLONG ファイナルハロン™

■ナムコ　■アーケード　■稼働中

ゲーム・センターで競馬と言えば，アクションかメダルだったが，今度登場するのは実況つきの体感ゲーム。これは，カーレースよりアツくなれるぞ。(文／開田清隆)

体感競馬ゲームがついに登場！　この臨場感がたまらない！

いままでにも，競馬を題材としたアーケード・ゲームはいくつかリリースされてきたが，ここで紹介する『ファイナルハロン』は，業界初のライド型の競馬ゲームだ。右を見てもらえばわかるとおり，プレイヤーは競走馬をモチーフにした筐体にまたがり，手綱をにぎって馬を操作する。競馬中継さながらの実況も手伝って，臨場感たっぷりのレースが楽しめる。そのうえ，4人まで同時プレイもできるのだから，アツくならないわけがない。

操作方法は，馬の筐体を前後にスライドさせて前進，手綱で左右のハンドリング，ムチボタンでスピードアップといたって簡単。しかし，操作が簡単でも，馬の性格付けやコースのレイアウトが練られており，レース自体の戦略性は，かなり高くなっている。

馬の性格とはもちろん，「先行」や「差し」などの脚質のこと。馬にはスタミナが設定されており，ムリな騎乗でスタミナがなくなると，スピードが出なくなってしまう。コースとペース配分を考えなければ勝てないところなどは，現実の競馬にそっくりなのだ。

体感競馬ゲームということで，競馬ファンを中心に人気が出そうな『ファイナルハロン』だが，ファンでなくても，多人数プレイは盛り上がることウケアイだぞ。

▲この専用筐体と，4人までの通信対戦が可能という点が『ファイナルハロン』の最大のウリなのだ

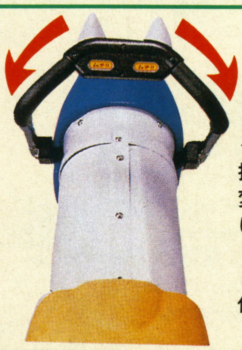
◀ゲーム中にはこんなメッセージが表示されることも

▲ゲーム画面は当然騎手からの視点になっている。画面下の馬の表情にも注目

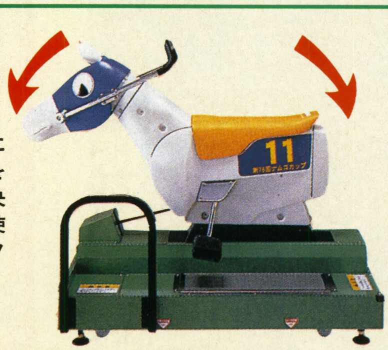
▶ここが勝負のわかれ目。ムチボタンで加速しろ！

操作は簡単。でもレースに勝つには，ちょっと体力が必要だぞ！

操作方法は，上にも書いたとおり，馬体の前後のスライドで前進し，手綱でハンドリングを行ない，ムチボタンで急加速するようになっている。馬体のスライドは，スタートからゴールするまでずっと行なうので，長いコースは結構疲れるかも。ちなみに，馬体を前後に大きく，すばやくスライドさせるのが，スピードを上げるコツだ。



◀手綱で馬の首を左右に振らせることで，進路を変更できる。手綱の中央にあるムチボタンは，使うと急加速できるがスタミナを消耗してしまう。使いすぎに注意



◀これが筐体。ステップに足を乗せないほうが，馬体をラクに動かせるかもしれない

© 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

脚質とコース選びが勝利のカギをにぎる！

本作では，馬は5種類の脚質を持つ6頭から，コースは3種類から選択できる。脚質は好みで選んでいいが，かなり重要なファクターなので，十分考慮してレースの展開を考えよう。コースに合わせて選択するのも手だぞ。

いっぽうコースは「ロイヤルガーデンカップ」が距離・レイアウトの面から見て，初心者にも楽しめるレベルなのでオススメ。「ターフグランプリ」はかなり難易度が高めだ。

◀レース前の出走馬一覧。ここで，マークする馬を決めよう

悩む脚質選択。どれがいいの？

馬の脚質は，スタート直後に先頭に立ちそのままゴールする「逃げ」，馬群の2～3番目をキープする「先行」，馬群後方からスパートをかける「差し」，馬群の最後尾から直線でイッキに抜き去る「追込」，そして「自在」の計5種類ある。レース中，どんな状況で力を入れればいいのかは，勝負ポイントを示すメッセージを参考にするといいだろう。初心者は，ほかの馬に合わせて走ることができる「自在」を選ぶといい。

▶騎乗する馬を決定した直後，作戦についてのアドバイスがある。これを守らなければ，馬の真の力は発揮されないぞ（というより，まず勝てない）

◀馬の選択画面。5種類の脚質を持つ，計6頭のなかから選択できる。脚質は，「自在」以外では「先行」と「差し」が比較的あつかいやすいだろう

コースを知り，ライバルに差をつけろ！

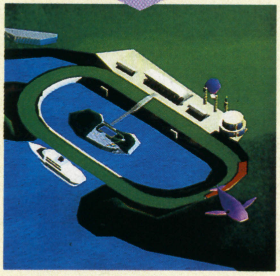
ストレートステークス（1,200m）

◀名前のとおり，直線のみといってもっとも簡単なコース。起伏も少ないので，思い切った作戦をとることができる

ロイヤルガーデンカップ（1,600m）

◀距離は短めだが，起伏に富んでいるので簡単ではない。中盤にある下り坂のコーナーと，最後の坂がくせ者。右まわり

ターフグランプリ（2,400m）



◀キツイ坂がいくつもあり，最後には長い直線も待っている。ペース配分と仕掛けどころがむずかしいコースだ。左まわり

ナムコの新作発表会が行なわれたぞ！

7月2日に行なわれた，ナムコの新作発表会のミニレポートをお届けしよう。

会場で人気を集めていたのが，ゲーム感覚でタレントのオーディションも受けることができるというユニークなマシン，『スタアオーディション』だ。プレイヤーは，「歌手」「俳優」「お笑い」などから希望する職業を選択したあと，表現力，才能，運，スター性を診断する4つのテストを受ける。見事テストに合格したら，プリントされる用紙をアホポンプロジェクト（アミューズ，ホリプロ，ニッポン放送により結成されたスタア発掘プロジェクト）に送るとプロによる審査が行なわれ，さらにそれに合格すればデビューが現実に……，というシステムになっている。街で気軽にオーディションを受けることができるので，タレント志望の人はもちろん，そうでない人にもウケそうだ。

またビデオゲームでは，『ファイナルハロン』のほか，システム11基板を使用した対戦型アクションパズル『スタースイープ』も出展されていた。同じ色のブロックの星の部分を合わせて消していき，連鎖で相手を攻撃するというルール。こちらは，登場するかわいいキャラクターが注目を集めていたぞ。

◀この秋登場予定の『スタアオーディション』。ワンエグの人気アトラクションがゲーム・センターで楽しめる

▲会場でも激しいレースが展開された『ファイナルハロン』。来場した競馬ファンが，盛んにプレイしていたのだ

▶『スタースイープ』はかわいいキャラクターがウリ

お笑いコンビ
ふたりが贈る

ダン&憲磨呂 使いかた講座

■カプコン　■アーケード　■稼働中

木梨憲太郎画伯がデザインしたことで有名な憲磨呂。このキャラを使ってみたい……という初心者のために，今回は『マーヴルVS.』のシステム説明＋憲磨呂の使いかたをお届けする。（文／白川大輔）

まずはシステムを理解しろ!!

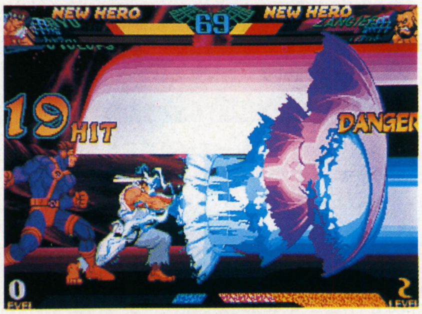
従来の対戦格闘とは異なったシステムが多い本シリーズ。とくに『X-MEN VS.～』からチームバトルになったため，その特異さはさらに加速した。ここではシリーズ初心者のために，システムの概略を説明しよう。

まず，勝敗について。本作での勝利条件は3ラウンド2本先取制ではなく，1本勝負で相手チームを全滅させたほうの勝利となる。つまり，たとえパートナーを倒されても，残ったひとりで相手を全滅させればいいワケだ。

パートナーとの連係プレイも本作品の大きな特徴。これは単純なパートナーとのタッチから，勝敗を大きく左右するヴァリアブルコンビネーションまで含まれる。なかでも，もっとも重要なものは右の4つ。当然ながら，パートナーがすでにやられている場合は，これら一連のチームプレイは不可能だ。

ハイパーコンボゲージ（以下ゲージ）を消費してくり出すハイパーコンボは，↓↘→＋ⓅⓅなどの簡単なコマンドが多い。これなら初心者でもラクに使えることだろう。

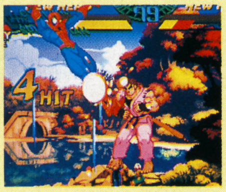
また，スーパージャンプやダウン回避といった特殊な行動もあり，それらを使いこなせるかも勝敗に影響してくるぞ。



▲ゲージを2本使うヴァリアブルコンビネーション。攻撃後はパートナーと交代する

エリアルレイヴ

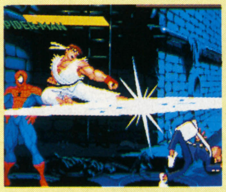
言わずと知れた本シリーズの華。エリアル開始技をヒットさせ，上空へ吹き飛んだ相手に空中連続技をたたきこむ。キャラによって差はあるが，弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強攻撃がエリアルレイヴの基本形。



◀見た目が華麗なエリアルレイヴ。強攻撃をキメると相手は“たたきつけダウン”するため，それ以上はヒットしない

ヴァリアブルアタック

強Ⓟ＋強Ⓚでひかえているパートナーが乱入。いわゆる交代だが，乱入したキャラクターは観客でも意識しているのか，ポーズをキメる。もちろん，完全無防備・やられ放題なので，乱用すると危険。



◀相手を攻撃しながら乱入してくるが，ガードされるとスキが大きい。最悪の場合はハイパーコンボで反撃されてしまう

ヴァリアブルカウンター

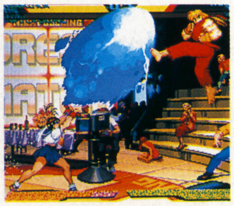
最近の対戦格闘ゲームで流行のガードキャンセル。ガード硬直を強引にキャンセルして反撃するという技だが，本シリーズでは使用するとゲージを消費するため，絶妙のバランスが保たれている。

ヴァリアブル（variable＝変えられる）の名が示すとおり，これもチームプレー。反撃はパートナーが行ない，反撃後は今までひかえていたキャラクター（反撃したほう）を操作することになるのだ。比較的リスクの少ない交代方法と言えよう。

ヴァリアブルアシスト

本作から導入された新システム。中Ⓟ＋中Ⓚ同時押しで，ひかえているパートナーが援護攻撃をしてくれるのだ。硬直時間も短く，キャラクターの組み合わせによっては，相当有効なものも存在するぞ。

◀リュウの呼びかけに応えて，バーサーカーバレッジで援護攻撃するウルヴァリン。攻撃後は交代せずに帰っていく



◀ストリートファイターたちの技は『X-MEN』風にアレンジされている。さくらの波動拳やケンの竜巻旋風脚が顕著な例

ダン「つぎはいよいよ俺たちの使いかたを説明してやる!　お前ら，ついてこい!!」
憲磨呂「ボクはお前たちの先生なんだからな!　尊敬しろよ!!」

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS : TM&© 1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. © NORITAKE KINASHI・Arrival／NTV, © CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

対戦攻略 憲磨呂編 リーチは短いが手数は多い

「生ダラ」でおなじみの，木梨憲太郎画伯がデザインした新キャラ・憲磨呂。イラストを見ればわかるが，完全にお笑い＆イロモノ路線のキャラのようだ。

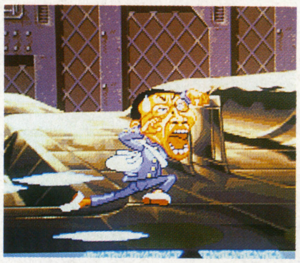
にもかかわらず，弱すぎて闘えない……というほどではない。決して強くはないが，それでもそれなりに闘える（ダンよりは強い程度だが）。こういった話題性優先のキャラクターに対してすら，バランス調整をおこたらないところは，さすがカプコンと言うべきか。

キャラクターの特徴としては，身体が小さいため，パワー＆リーチ不足は否めない。しかし，必殺技には迎撃用，飛び道具，突進技とオーソドックスなものがそろっている。飛び道具でケンセイしてから，ジャンプ中Ⓚ→強Ⓚでの跳びこみが基本戦術。対空技が弱いキャラにはガンガン跳び込んでいくべし。

跳びこみ後は，（しゃがみ弱Ⓚ→）しゃがみ中Ⓟ→立ち強Ⓚのチェーンコンボを仕掛ける。ヒット時はそのままエリアルレイヴへ，ガードされた場合は立ち強Ⓚをキャンセルして，スーパーファンタスティックトレジャー（飛び道具）orローリングパワフルアームズ(突進技）でケンセイしよう。

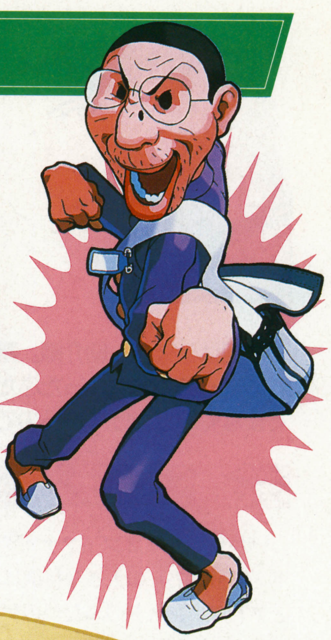
相手の跳び込みはグレートファイティングジャンプ（迎撃技）で対処すべし。基本技での対空は，かなりムリがあるようだ。

◀画面端のみ6ボタン・エリアルが可能



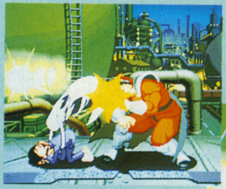
▲必殺技かと見まごうばかりの迫力の前方ダッシュ。スピードが遅く，使い勝手はイマイチ

◀ハイパーコンボのアルティメットグランドチャンピオンジャンプ（長い名前）。それなりに使える



ちょっとマニアック？コーナー

憲磨呂のしゃがみ中Ⓟは，ウルヴァリンのそれと同じく，“引きこみのけぞり”のヒット効果を持つ。これを利用すれば，多少離れた位置からでも，しゃがみ中Ⓟで相手を引き寄せ，立ち強Ⓚでエリアルレイヴに持ちこめる。ただし，相手キャラの体格しだいで強Ⓚが空振りしてしまうので注意。



▲しゃがみ中Ⓟをヒットさせて，相手をこちらに引き寄せたあと…

▼エリアル開始技の立ち強Ⓚ。ウルヴァリンほど強力ではない

対戦攻略 ダン篇 ヒーローたちにかなうのか？

憲磨呂の攻略なのになぜダンが……と思う読者もいるだろうが，その理由は憲磨呂に負けないお笑いキャラだから。憲磨呂を使うのなら，パートナーは文句なしにダンだろう。

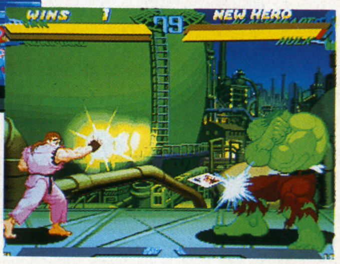
さて，そのダンだが，弱い。とてつもなく弱いのだ。憲磨呂が相手ならともかく，ほかのヒーローたち（とくにスパイダーマン＆ウルヴァリン）には，まるで勝ち目がなさそう……が，そこは天下のカプコン，しっかり救済処置を取っている。

断空脚が強いのだ。ガードさせれば，まず反撃は受けないであろうスキのなさ。相手との距離が近ければ，連続技としても成立する。地上戦ではコレをメインに使っていこう。

我道拳もケンセイに有効。立ち中Ⓚやしゃがみ中Ⓚをキャンセルして仕掛けるといい。ただし，画面端の相手にガードされると反撃確定なので，相手の位置には注意すること。

ハイパーコンボでは震空我道拳が頼りになる。射程距離こそ短いが，攻撃力が大きい。ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→震空我道拳の連続技がオススメだ。

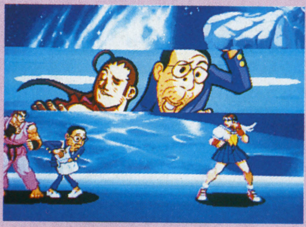
▼新必殺技プレミアムサイン。射程距離は長いが，硬直時間もとんでもなく長い



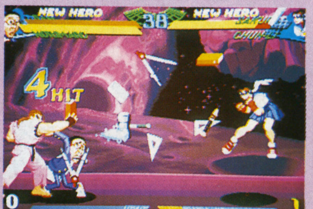
▲グラフィックは地味だが，威力は高い震空我道拳。接近戦ではかなりの強さを発揮してくれる

友情なんて……コーナー

「友情……!!」と叫んで発動するダンと憲磨呂のヴァリアブルコンビネーションだが，彼らの場合……。



◀ゲージ2本を消費してくり出すヴァリアブルコンビネーションだが……



▶震空我道拳は射程距離が短いため，ヒットしないのであった（涙）

今年も燃えるぜ！ ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

■SNK ■アーケード：稼働中 ■ネオジオ・カートリッジ版：9月25日発売予定(32,000円)／ネオジオCD版：10月発売予定(価格未定)

今回はシステム紹介編。基本システムから，先月はあまり触れることのできなかったふたつのゲームモードの相違点まで，くまなく取り上げているので要チェック。もうすでにプレイしてみた人もそうでない人も，これを読んでしっかり頭にたたきこもう。226ページには，必殺技のコマンドリストも掲載しているので，そちらもお見のがしなく。 （文／渡辺和歳）

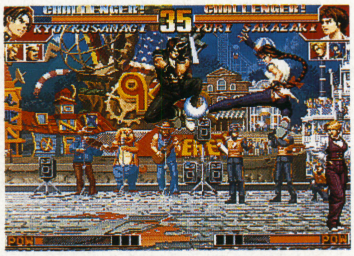
共通システム　モードを決める前に，まずはコレ

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』(以下『KOF'97』)の大きな特徴は，エキストラとアドヴァンストのふたつのゲームモードを選べることだ。モードごとのくわしい内容は下で述べているので，ここではどちらにも共通するシステムについて触れていこう。

まず，今や『KOF』になくてはならないものとなった「バックステップ」「挑発」「ふっとばし攻撃」。どれも変わっていないように見えるが，「挑発」だけはBCボタン同時押しではなくスタート・ボタンで出るようになった。これで，「挑発のはずがパンチが出てしまった」なんてこともなくなるだろう。また，『KOF'96』から加わっていた「空中ガード」「ガード弾き」「ダウン回避」なども継承されているので，前作からのファンは安心してほしい。

で，新要素だが，じつは"両モードに共通するシステムで今回から新たに付け加えられたもの"はないのである。基本的に『KOF'96』に沿って作られているので，シリーズを通して遊んでいた人ならたいした違和感もなくプレイできるはずだ。

なお，これはシステムというわけではないが，各キャラクターの性能にモードごとのちがいはない。通常技や必殺技はどちらのモードでも同じだから，その日の気分で，使うモードを変えてみたりなんてことも十分可能だ。



▶空中ガードなど便利なシステムはキチンと残ってるぞ

◀おなじみの挑発も健在。今回も笑えるものがたくさんだ

◀相手の攻撃をガードしつづけると起こるガードクラッシュ。写真は京の荒咬みが大門のガードを弾いた瞬間。そのままラッシュをたたきこめ！

初心者の君に・・・・▶エキストラモード

システムが単純化されていて，どちらかと言うと初心者向けであるエキストラ・モード。そのおもな特徴は，

- ●攻撃避けができる
- ●ジャンプは通常と大の2種類
- ●前方ダッシュが一定距離をステップする一足跳びタイプ
- ●ABCボタン同時押しでパワーゲージをタメられる
- ●パワーゲージがタマると自動的にパワーMAX状態となり，超必殺技の使用や，ガードキャンセル（必殺技や緊急回避で可能）ができるようになる
- ●赤ゲージ＋パワーMAXのときにパワーアップ版超必殺技を出すことができる

といったところ。『KOF'94』と『KOF'95』をプレイしていた人には，なじみ深いものばかりのはずだ。ただし補足しておくと，攻撃避け動作中に攻撃する「避け攻撃」は存在しない。期待していた人もいると思うが，仕方ないので新たな戦法を考えよう。

▲ダッシュは，このような一定距離を跳ぶタイプのもの

▶パワーをタメるふたり。エキストラ・モードにしかないグラフィックだ

慣れたら アドヴァンストモードへ GO!

必殺技　今回も新技が盛りだくさん

奥の深いシステムもさることながら，派手な必殺技も『KOF』の特徴のひとつ。さて，『KOF '97』で，必殺技はどのようになったのか。

まず挙げられるのが，新技の追加。通常必殺技はそうでもないが，超必殺技は全キャラクターに新しいものがひとつ以上追加された。旧来の技も性能が変更されたりして，前作とはちがった攻めかたが要求されるため，新鮮な気分でプレイできるようになっている。

また，気になる飛び道具だが，今回も前作同様，射程距離があり，使いどころはかぎられているぞ。

師弟対決

◀京の荒咬みと真吾の荒咬み　未完成。勝つのはどっちだ？

◀踊りながら乱打する舞らしい新技，白鷺の舞

▲新キャラクター・社の必殺技が炸裂。彼の技は突進系のものが多い

▶新登場の山崎。相変わらず見た目が極悪な技がそろっている

◀新技をひっさげて復活のビリー・カーン

▲ついにひとりになった庵。写真は当たった相手を一定時間動けなくする裏百八式・八酒杯

新技炸裂

▼京の新・超必殺技，最終決戦奥義"無式"。まず，相手の足元に炎を投げつけ……

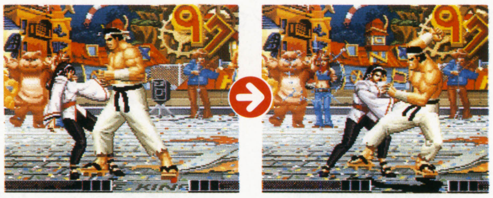
▲その炎を身にまといながらラッシュをたたきこむ。残像がキレイで非常にかっこいいぞ

きわめたい人は‥‥▶アドヴァンストモード

複雑だが，使いこなせれば強い，アドヴァンスト・モード。その内容は，

- ●緊急回避ができる
- ●ジャンプは通常，小，中，大の4種類
- ●パワーMAX状態のときのみ，緊急回避でガードキャンセル可能
- ●前方ダッシュが走行タイプ
- ●投げ抜けができる
- ●パワーゲージは必殺技を出す，または技を当てることでタマり，満タン3つ分までストック可能
- ●パワーMAX状態は，ゲージ横のポイント点灯中にABCボタンを同時押しすることで，任意に発動できる

……などなど。「攻撃避け」がないのは痛いが，相手との間合いを微妙に調整できる「ジャンプ」や「ダッシュ」は，それをおぎなってあまりあるものだろう。ちなみに，このモードでは今までのようにパワーMAX状態にしなくても，パワー・ストックをひとつ使って超必殺技を出すことが可能となっている。



▲ちづるが投げ抜けをしている様子。地味なものだが適確に使えるようになれば，戦力は確実にアップする

▶任意にパワーMAX状態を発動可能になり，より戦略性が増した。ゲージ横の緑のポイントは，パワーのストック数を表わす

▲こちらのモードのダッシュは，このような走行タイプ

必殺技コマンド・リストは226ページに!!

話題のゲームでメーカーと対決!
勝てば読者プレゼント!!
負けてもメーカーの楽しい情報が満載!!!

Fooすけの(フー) ナンかチョーダイ!!

ROUND4：いまどきのセイヴァー

今月の対戦相手
㈱カプコン

勝負するゲーム
ヴァンパイア セイヴァー

［こんかいのおはなし］今月は勝ちにいこう，をスローガンにかかげ，得意分野の対戦格闘で勝負することが決定。となると標的はカプコンですね？　はいそうです。てなわけで，今月はカプコンと対戦します。これなら勝って故郷にニシキをかざれると思うのだが，どうか？
（敗北街道一直線／加藤Fooすけ）

☆★★★

コレならママもOKさ!!のハズだったのに……

今月からタイトルが変わりました!! えへへ

やっぱり夏はそうめんですか？　ちゅるちゅる。冷麺もいいよね。ずぞぞぞ。げふっ。

……あ，どうも，Fooすけです(←失礼なヤツ)。今月は，でっけえビルの建ちならぶ新宿新都心は都庁舎のすぐソバ，感性開発企業・カプコンに行くんじゃよ？　対決するゲームは『ヴァンパイア セイヴァー』。対戦格闘ゲーム好きならダレもが知っている，あの有名な『ヴァンパイア』シリーズの3作目にあたるゲームですな。でも，対戦格闘は第1回の『ふナンチョ！』で対決したので，同じ対戦方式ではアジケないなあ，などと考えていたら，ふと目に入ったのがカメラマンの山中直樹。よし！　今回は2on2でいくか!?　そうと決まれば特訓あるのみ！

さっそくFooすけと山中は，ヴァリアブルコンビネーションの練習を開始(写真参照)。だが，この山中起用により，のちに大惨事が起こることになろうとは，現時点でダレも想像できなかった……。いやマジで。

◀なんだかでかいビル。真下から見上げていると吸いこまれそうになるんじゃよね。あとクビもイタくなるの

いざ，尋常に勝負! うなれ必殺・山中直樹!

そして，対決当日。相手は，社内でもスゴ腕と評される，福本さん&秋山さんのゴールデン・コンビを投入してくるようだ。……しかーし！　こちらも『A.A.セイヴァー』を作った手前，あっさりやられるわけにはいかないぜ！　とかひとりで盛り上がっていると，ここで山中がものごっつ激しい提案。

「いわゆるひとつのハンデを背負うってのはどう？　そうだな，こちらはふたりとも“？”で決定することにしよう。うん」

しよう，とか言われても……。それじゃやばいって！　だが，そんな思いにはまったく関係なく試合開始。おそるおそる押したルーレットで出たキャラは，フェリシアだった。

「わあ，やったことないぞ，このキャラ。コ，コマンドは？　えーと……。うおー！　こうなったらみんなで歌って踊っちゃオー！」

Fooすけは混乱した！　カプコン・福本の攻撃！　Fooすけは47のダメージを受けた！　Fooすけはちからつきた……。

◀カプコンの星，福本氏&秋山氏。強かったっス……

「山中ぴょん，あとはタノム」

選手交代し，勝ち抜いた福本VS.山中の闘いへと持ちこまれる。まあ，あんなに自信たっぷりな提案をしたんだし，ここはひとつ彼の大活躍に期待しようじゃないかって，アレ？　気がつくと瞬殺されている山中。おいおい！　冗談はよせって！　……まさか，最近発足されたってウワサの『ふナンチョ！もっと負けろ友の会』の会員ってあんたじゃないの!?

……どうしよう，マタマケチャッタヨ……。

▲あまりのあっけなさに，うなだれて帰るふたり。しかし，山中（右）のこのうなだれよう，かなりガックリきてますな。まあムリもないか

またかいな。

えへっ。負けちゃった♥　でも，とりあえずカプコンからは「魔物狩りターゲットリスト」と「リリスのスクープ3連発」はもらえたの。今回はこのセットを1名様に，Fooすけサイン入りテレカを2名様にプレゼントします。希望賞品を書いて送ってね。宛先は……

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン『ふナンチョ！』係

〆切は8月31日でえす。

※この物語は一部フィクションですが，勝敗に関しては事実にもとづいております（編集部）

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

こんなテクニックがあるんです。

ダークフォースを使ってみよう!

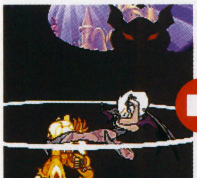
今月は，誰もが使っていない「ダークフォース」に焦点を当てて解説していこうじゃな〜い！　ということなので，機会があったらぜひ試してみて?

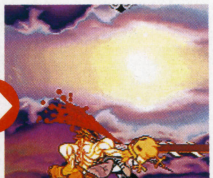
①ザベルの場合

発動させてから，動けるようになった直後まで無敵時間があるのが最大のメリット。全キャラ中トップクラスの無敵時間の長さだ。

これを利用すれば，相手の跳びこみ→連続攻撃を，ダークフォースによる無敵時間で回避しつつの反撃が可能となる。

コツとしては，ダークフォースを発動させたあと，ひたすらしゃがみ弱ボタンを連打しているのがカンタンでいいだろう。うまくキマったら，しゃがみ弱攻撃→前方ダッシュ強攻撃→しゃがみ弱攻撃……をくり返すのだ！





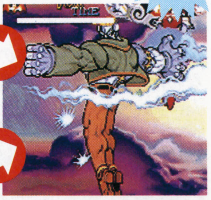
▲無敵時間の長さを信頼して，早めにダークフォースを発動させておこう。あとは攻撃あるのみ！

②ビクトルの場合

ビクトルのダークフォースは2種類あるが，役に立つのは弱or中ⓅⓀ同時押しのほう。ザベルと同じ要領で発動させたら，立ちⓅ連打で近くにいる相手を投げてしまおう！　そのあとも，うまく立ちまわれば制限時間内にもう1回ぐらい投げられるので，腕に自信のあるプレイヤーはガンガン狙っていくべし！

とにかく投げる！

対空



対地

▲地上で相手が密着していた場合にも狙える。スキあらば使っていく姿勢が重要だ

③ビシャモンの場合

このキャラのダークフォースのいいところは，発動中のいろいろな技（基本技，必殺技，ダッシュなど）の特性が通常状態と同じところにある。しかも，スーパーアーマーがついているから，ふだんよりもはるかに攻めやすい。発動後も，いつもと変わらない感覚でラッシュを仕掛けられるのが強みだ。

▲ラッシュをかけたあとは，タイマー切れになる前に相手から離れ，ダークフォースを終了させろ

㈱カプコンから読者におくるコーナー!!

もはや恒例と化したかのような感のあるこのコーナー。今月はロックマンが10周年を迎えたハナシのようである。うおお，ロック・バスター撃つしかねえ！

ロックマンは，10周年を迎えます

カプコンが生んだ子どもたちのヒーロー「ロックマン」。今年の12月17日，ロックマンは誕生からちょうど10年を迎えます。これを記念して，カプコンでは今年1年，さまざまな企画でお祝いを実施しています。

ロックマンのパワーを感じてください

1987年12月17日，ファミコン用ソフトとして，シリーズ第1弾である『ロックマン』が産声をあげました。そして今日までユーザーのかたがたに愛された彼も，今年で満10歳！　カプコン・スタッフ一同，ロックマンともども，ユーザーのみなさんに深く感謝しています。

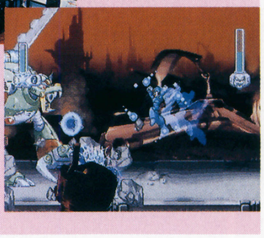
この文を読んでいるかたのなかにも昔，彼と遊んだ（今も遊んでいる）人がいるのでは？　今も昔も，やりごたえのあるアクション・ゲームとして，彼は現役バリバリです。「子ども向けのゲーム」なんて言わずに，あなたも彼に会いにきませんか？　10周年を駆け抜けてきたそのパワーを感じ取ってほしいと思います。

ロックマン10周年記念ソフトラインナップ

発売日	機種	タイトル	ジャンル	価格
'96.12.17	PS	ロックマン8 メタルヒーローズ	アクション	5,800円
'97. 1.17	SS	ロックマン8 メタルヒーローズ	アクション	5,800円
'97. 3.20	PS	ロックマン バトル&チェイス	レーシング	5,800円
'97. 8. 1	PS	ロックマンX4	アクション	5,800円
	SS	ロックマンX4	アクション	5,800円
	PS	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	アクション	6,800円
	SS	ロックマンX4 スペシャルリミテッドパック	アクション	6,800円
未定	PS	スーパーアドベンチャーロックマン	アドベンチャー	未定
	SS	スーパーアドベンチャーロックマン	アドベンチャー	未定

ロックマンはゲームのヒーロー！　ということで，アクション以外のジャンルにも登場しています。この機会に，直接彼と触れ合ってはいかが!?

◀「ロックマン大博覧会」の模様。1,000人を超すお客様にスタッフも感激！



▶8月1日に登場した『ロックマンX4』。スリリングなアクションは健在だ！

「ハイパーネオジオ64」の期待作が登場！

侍魂 SAMURAI SPIRITS

▼▶これが3Dの『サムスピ』だ！ ポリゴンで作られたキャラは，従来のシリーズのイメージを損なわない，すばらしい動きを見せてくれる

開発度40%のゲーム画面が公開！

7月に行なわれたSNKのプライベートショーで，3Dサムスピ（タイトルは『サムライスピリッツ～侍魂』に決定）のゲーム画面がついに公開された。登場キャラ11人（下の5人＋右京，ガルフォード，半蔵，幻十郎，風間火月＆蒼月）も発表になったほか，CGによるビデオ上映もあり，来場者の注目を集めていたのだ。出展されたバージョンの操作系は，ふたつの攻撃ボタン（弱，強）と，ガード，ダッシュという1レバー＋4ボタン構成。ダッシュでフィールドを自由に移動できるのが印象的で，従来のシリーズでは味わえなかった，三次元的な闘いを楽しめそうだ。

色（しき）

▶イロっぽい女忍者（？）。左右の瞳の色がちがうなど，ちょっと謎めいたキャラ。二刀流らしい

柳生磐馬（やぎゅうはんま）

◀いかにもパワー型というキャラ。右手の武器や，十兵衛との関係が気になる

覇王丸

◀豪快な斬り技のモーションは健在。ポリゴンでも大暴れしそうだ

ナコルル

◀本作でも，修羅はママハハ，羅刹はシクルゥとともに闘う

リムルル

▲ちょっと成長したカンジのリムルル。氷の技が3Dではどうなるか？

プライベートショーは大盛況だったのだ

ショーの会場では，『KOF'97』や『ラウンドトリップRV』にも人気が集まっていた。また，『NEOプリント』の新フレーム・バージョンや，皮革，金属などに写真，イラストをプリントできる『なんでもレーザー工房（仮）』も出展されていたぞ。

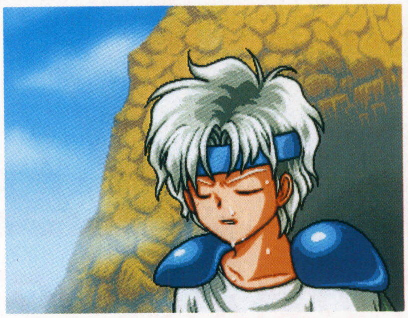
▲『サムスピ』はプレイ不可だったが，覇王丸など計4キャラの動きを見ることができた。秒間30フレーム？

▼筐体が多数用意され，アツい対戦がくり広げられた『KOF'97』。新キャラの使用率も高かった

▲『ラウンドトリップRV』は開発度70%のものが出展されていた。4台までの通信対戦が可能だ

© SNK 1997 ※画面は開発中のものです

とことん ぷよぷよ SUN



■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
（秋頃発売予定）

とこぷーです。新事務所は快適です。冷房の風が直撃しても，初日に警備システムが作動しても，快適なんです。さて，今月も都合により1ページだけど，見のがせない情報がてんこ盛り。なんたって移植が決まったんですから……。（講師：大出綾太）

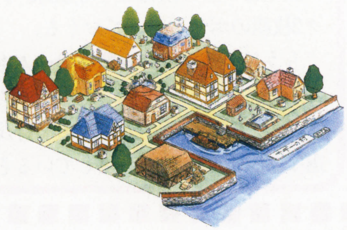
N64『ぷよSUN64』決定！ サターンでは『わくぷよ』!!

まずは，みなさんお待ちかねのビッグ・ニュースから。『ぷよぷよSUN』の移植が決定したぞ。機種はニンテンドウ64で，タイトルは『ぷよぷよSUN64』だ。発売時期は秋ごろで，価格はまだ未定。基本的にはサターン版と同じだけれど，ルルーとスケルトン-Tの声がマスターズ大会で決まった新しい声優さんになったり，16人まで参加できる大会モード「かちぬきぷよぷよ」や練習&対戦モードがついた「とことんなぞぷよ」が追加されたり，振動パックにも対応しているぞ。

いっぽうのサターンでは，『魔導物語』がリリースされる。こちらは5,800円で冬頃発売予定だ。シリーズではじめてパーティが組めるようになっており，フィールドも2D視点に変更されている。ゲーム中で『ぷよ』が遊べる……なんてことになる可能性もあるとか，ないとか。

もうひとつ，サターンでは『わくわくぷよぷよダンジョン』という作品が発表されたぞ。“ぷよぷよ”と入ってはいるものの，じつはアルル，ルルー，シェゾの3人から主人公が選べるRPGなのだ。『ぷよ』の雰囲気を再現したテーマパーク（遊園地）で遊ぶというのが基本コンセプト。パーク内にあるアトラクションがダンジョンになっていて，そこを冒険するという内容だ。特徴的なのが，このダンジョンのマップがプレイするたびに変化すること。選んだ主人公によって攻略法が変わるうえに，マップも変化するから，何度でも楽しめるってなわけだ。来春発売予定で，価格は未定。発売が近くなってきたら，大きく紹介するぞ。

年末から来春にかけて，『ぷよ』周辺はにぎやかになりそうだ。



▶『魔導物語』のイメージ・イラスト。これは街です

▼『わくぷよ』の全景イメージ。このテーマパークにあるアトラクションを冒険していくわけだ

▲アトラクションのひとつ。炎がイメージ？

▼こちらは水がテーマになっているようだ

すいません。来月送りです
「みんなでぷよぷよ」

9月20日，ぷよまん本舗の新店舗「博多えきちか店」が開店するぞ。ついに広島以外の地に進出するわけだ。場所は，JR博多駅がある博多ステーションビルの地下1階。他店舗と同じように，『ぷよ』のフレームが収録されているプリクラ「ぷよしょっと」も設置される。また，店員の制服は，すけとうだら風になるとか。来月には，ここでしか販売されない新商品を紹介するぞ。

つづいて。強豪が集まるゲーム・センターとして有名な「ゲームinナミキ明大前」で，8月31日に全ぷよ協公認『ぷよ通』大会が開催される。エントリー開始が11：30，大会は12：30から。腕に自信のある人はぜひ参加してみよう。問い合わせは主催者の赤玉マジシャン（☎030-914-3759）まで。

最後に。現在全国巡業中のばよえ～んツアーでは，本大会がサターン版『ぷよ通』，3人での団体戦はサターン版『ぷよSUN』が使われてます。また，先月掲載した日程表で東京大会の日付がまちがってました。正しくは9月6～7日です。

お詫び。今月発表予定だった50回記念プレゼントは，来月行ないます。ゴメン。

◀【千葉県市川市・RAKUTO】今月はウィッチ・グランドスラム

◀【岐阜県可児市・七樹 諒】お初ありがとう。どんどん送ってね

◀【群馬県桐生市・ふじさき】表に描かれてたドラコはボクがもらった

サターン最前線

「新世紀エヴァンゲリオン」「ロスト・ワールド」と，奇しくも夏の映画特集みたいになってしまった今月の最前線。『〜デジタル・カード・ライブラリ』は，ゲームをデータベースの閲覧手段として組みこんだ，これまでにないタイプのソフトだ。

担当：中村京子

「カード集め」の楽しさをミックスした新感覚データベース登場！

『新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ』は，テレビ版「エヴァ」の名場面を収録した映像データベース。しかも「トレーディング・カード集め」の要素を取り入れることで，ゲームを楽しみながらムービーも見ることができるという，欲張りなソフトに仕上がっているのだ。

ムービーを見るためのプロセスは，下の説明のとおり。ミニゲームをクリアし，「カード」を手に入れてはじめて見られるようになるわけだ。ただし「トレーディング・カード」だけあって，カードがダブることもあるし，なかなか出てこないレアカードも存在する。この簡単にコンプリートできないことこそが，コレクター魂を刺激してくれるぞ。

入手したカードは，それぞれ単独でムービーを再生するだけでなく，お気に入りのシーンのみを編集して楽しむこともできる。コレクターズ・アイテムとしても，はじめて「エヴァ」に触れる人へのガイドとしても，満足のいくものだろう。

◀カードを整理して保存してくれるアルバム。カードが何枚ないのかもひと目でわかる

新世紀エヴァンゲリオン
デジタル・カード・ライブラリ
■セガ　■4,800円
■データベース　■9月25日発売予定

補完への道

①まずはミニゲームに挑戦。はじめは2種類のゲームしかできないが，「ミニゲームのカード」を入手すると増えていく。写真はゲンドウとあっち向いてホイで勝負する「男の戦い」②ゲームをクリアすればカードがもらえる。人物，メカなど項目別にファイルされるぞ③カードをクリックするとイラスト部分が動き出す。カードは約200種類。すべてを補完するのだ（←お約束）

速報 『サクラ』ファンディスク&野球チーム育成SLGが発売された

ここでは，発表されたばかりの新作2本をまとめて紹介する。

ひとつめの『サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ（仮）』は，ラジオのDJに挑戦する花組メンバーの姿をはじめ，彼女たちの新たな活躍を見ることができるファンのためのソフト。ほかにもミニゲームや，7月19〜21日にかけて公演された歌謡ショウ「愛ゆえに」の模様などを収録。ディスク2枚組のボリュームでおくる。

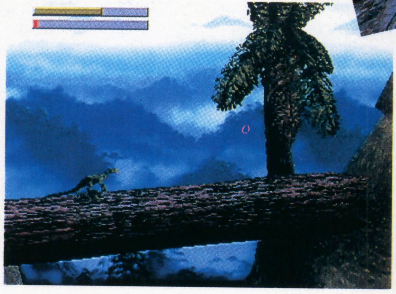
もうひとつは『プロ野球チームもつくろう！』。祭しのとおり，野球チームを運営&強化していくSLGだ。あの野茂英雄選手が，システムを監修しているぞ。

人間＋恐竜の「4つの視点」で展開するアクション・ゲーム

「ロスト・ワールド」のゲームと言えば，現在稼働中のアーケード版が思い浮かぶが，サターンの『ロスト・ワールド　ジュラシックパーク』は，それとはまたちがった，2D視点の横スクロール・アクションである。プレイヤーは人間（ハンター）や恐竜3体（コンプソグナトス，ヴェロキラプトル，ティラノサウルス）などになって，島を冒険するのだが，ユニークなのは，それぞれの体格のちがいによる「世界」の差。たとえばティラノサウルスを選んだなら，岩などの障害物が視界をさまたげることはないし，巨大な恐竜が出現しても正面から立ち向かうことができる。逆に，ニワトリほどの大きさのコンプソグナトスの場合，他のキャラでは行けないような場所まで探索できるかもしれない。しかし，他の恐竜をはじめ，島のあらゆるものが脅威と映る……といった具合だ。

くわしいゲーム・システムなどはまだ公開されていないが，キャラごとにゲーム性や目的が大きく変わるという点だけでも，アクションゲーム・ファン注目の1作と言える。

THE LOST WORLD
■セガ　■5,800円
■アクション
■10月23日発売予定


▶キャラによって大きく変化するゲーム性と世界を楽しもう

プレイステーションJournal（ジャーナル）

『ストII』や『ロックマン』に代表される，生き生きとしたキャラクターの表現には定評のあるカプコン。今回紹介する『BOFIII』でも，細やかなキャラクターの仕草は健在だ。楽しいミニゲームも満載なので，子供から大人まで楽しめる作品だぞ。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

竜の血を引く少年の成長を描く！『BOF』シリーズ最新作が登場

『ブレス オブ ファイアIII』

■カプコン
■5,800円
■97年9月11日発売予定

『ブレス オブ ファイアIII』は，SFCで発表された前2作同様に，竜をテーマにしたRPGだ。「オーソドックス＝とっつきやすい」というコンセプトはそのままに，さらに遊びやすさを追求した作品へと進化しているぞ。

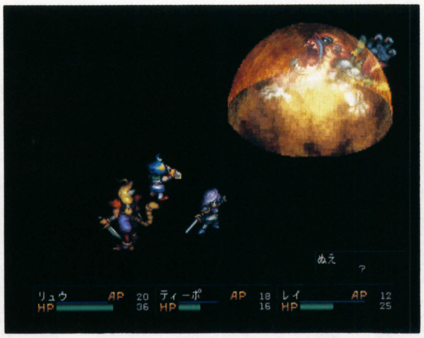
主人公は，竜族の少年。彼が自分の素性を追い求めて旅するうちに，竜の血に隠された謎の全貌が明かされていく……というのが，『BOFIII』のメイン・ストーリーだ。ゲームは全体的にシリアスなイメージだが，ときに明るく展開し，場面によってはコミカルな演出も見られることもある。とくにキャラクターの細かい動きは秀逸で，思わずニヤリとさせられることも多い。だからといってそれらが作品の雰囲気を壊すこともなく，そのへんのバランスが非常に小気味いいものに仕上がっているのだ。

また，システム面においても秀逸なものが多い。たとえばワールドマップ上での戦闘をなくし，ストレスを感じることなく目的地に移動できることや，シナリオの途上に複数のミニゲームを組みこんでマンネリ化を防ぐなど，長時間でも楽しくプレイできるような配慮が行き届いているのだ。さらに，本来の目的とは別に，竜変身の組み合わせに熱中することも可能で，プレイヤーそれぞれが独自の遊びかたを探せるようになっている。

シリーズのファンならずとも，一度はプレイしてほしい良作としてオススメしておく。

◀大まかな場所の移動はワールドマップ上で行なわれる。ここでは敵との遭遇がないので行きたい場所へスムーズに移動できるのだ

▶エリアマップでは，街など特定の場所内の移動や戦闘が行なわれる。なお，戦闘は画面が切り替わらないのでテンポよく進むぞ



▲戦闘シーンでは，50種類にもおよぶ魔法や竜変身後のブレス攻撃が迫力あるアニメで描写される

『BOFIII』で描かれる物語とは？

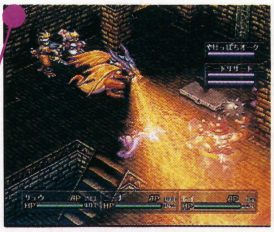
鉱石採掘場の奥で発見された絶滅したはずのドラゴン。生き返ったドラゴンはいったん人間に捕らえられてしまうが，運よく逃げ出すことに成功する。その後竜族の少年へと変身するも，気を失って倒れてしまったドラゴンは，義賊の半虎人レイに助けられ，レイとその弟分の少年ティーポと一緒に生活をはじめる。しかし，竜族としての自分の力の意味を知るため，やがて果てしない旅に出るのだった……。

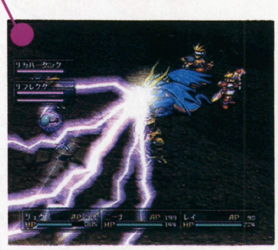
◀氷づけの状態で発見されたドラゴン。なぜこんなところに埋もれていたのか？ すべては謎のままだ

▶半虎人のレイに助けられ，一緒に生活することに。しかし，竜族の少年に安堵の日々が訪れることはなかった……

注目その1 ドラゴンジーン・システムが超アツイ！

ドラゴンジーン・システムとは，主人公に宿るさまざまな「因子」（ジーン）を組み合わせて開放し，強力無比の竜に変身するというものだ。全部で18種類存在するジーンは，宝箱のように発見・入手できるものと内なる力に目覚めて得られるものの2とおりあり，それらを1～3つ組み合わせることで各ジーンの特徴を持った竜への変身が可能となるのだ。ちなみにその組み合わせは全部で987とおり！ それらを試行錯誤するのも『BOFIII』の楽しみのひとつと言えよう。





etc…

▲▶上が竜変身を可能にするジーンの一部。この組み合わせしだいで変身後の竜の姿と属性が決まるのだ。もちろん適当に組み合わせているだけでは強いモノを作ることはできない。どの組み合わせでどんな竜になるかをこまめに調べるべし！ コレが意外とハマっちゃうのだ

注目その2 ミニゲームがてんこもり！

本編でたびたび登場するミニゲームは種類も豊富。まき割りなどのアクション性を要求するものから，パネルの色をそろえるといった頭脳的なものまであり，プレイヤーを楽しませて（悩ませて？）くれる。もちろん，毎度好評の「釣り」もあるので探してみよう。

◀まき割りはタイミング命！ ノルマをクリアしないと先に進むことはできないぞ

© CAPCOM CO.,LTD. ※画面は開発中のものです。

俺コレ

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

Super Light Menthole

『Weatherlight』は混ぜるな危険！ コモンでもこんなにコワイのだ！

ベニ松である。10年ぶりの語学テストを何とかくぐり抜けたベニ松である。エアリスに「だいじょぶ？」と聞かれて強がりを言えるくらいにはできた……んじゃないか。赤点はまぬがれていると思う……んすケド。ああ，不安になってきた。助けて梨本小鉄！

さて，先月は学祭イベントのレポートをしたワケだが，そのあいだにギャザ・シーンは大きく動いていた。『Mirage』のエキスパンション第2弾『Weatherlight』と，入門用の簡易ルールセット『Portal』が発売されてしまったのである。

カード紹介にはチト遅い。んじゃ今月は趣を変えてヤバめの組み合わせにスポットを。

まず『Weatherlight』の感想を。これは『Visions』にも言えるコトなのだが，あくまで『Mirage』世界のみを考えたカードが多く，第5版やそれ以前の既存カード（タイプ1.5とかね）と組み合わせるとかなりキワどい効果を発揮してしまう。

たとえば赤の“Fire Whip”。これをつけたクリーチャーはどれでも放蕩魔術師と同じくタップして1ダメージを与えられるようになるのだが，ヤバいのがその文面だ。ダメージを与えるのが「エンチャントされたクリーチャー」となっているので，ニコル・ボーラスにつけて敵プレイヤーにダメージを発生させた場合，相手は手札をすべて捨てることになってしまうのだ。マーシュ・バイパーなら毒カウンター2個が乗り，ダメージソースは緑なので赤の防御円では防げない。怖え。

最近の単色ばやりを加速させそうなのが“Rogue Elephant”。たったの緑1マナで3/3，デメリットは森をひとつサクリファイス。でも，こんなのが1ターン目に出るんなら全然OKだよな。で，このところ脚光を浴びているのが『Alliances』の“Lodestone Bauble”。0マナで出すことができ，1マナ入れてサクれば墓場から基本地形を4枚までライブラリの頭にもどせる優れモノだ。以前からハルマゲドン後の復旧工事などに重宝するカードだったけど，用途が広がって人気上昇中の模様。

実際今回のエキスパンションには，将来の第6版（かなり先だろうが）に収録されるとは到底思えないキワモノが多い。それを考えると買い，なんだろうな。ちなみに『Portal』は混ぜて使えないこともないが，M：tGとは別物と考えたほうがいい。いらないってこった。

▲タップしてダメージを与えるのはこのエンチャントの能力。ただしエラッタが出たそうで，召喚酔いの間は使えない

▲タイプIIから外れてしまったが，能力の恐ろしさはトップクラス。ブロッカーが邪魔ならムチつけてタップせよ！

▲攻撃しなくてもダメージを与えれば毒カウンター2個。蛇を守りきれば5ターンで決着する。剣歯コブラでも可か

▲ウィニーにもほどがある。こんなヤツが1ターン目に出たならクリーチャー2，3体かライフ6点は覚悟することに

▲最近土地を浪費するカードが増えているので，シングルカードの値段も上昇中だ。まだしばらくタイプIIだろうし

ニコチン・タールの部屋

最近はギャザのグッズも増えてきた。俺の大ッキライな道化師帽子（仮面もキライ）印のバックや，刺繍（ししゅう）入りのキャップとか……しかし，言わせてもらえばもうひとつセンスがよろしくない品が多いようだ。大好きなギャザグッズで身を固めたい。でもみんな同じモノ持ってるし第一カッコ良くない。で，どうするか？　自分で作ってしまうのだ。

と言っても完全オリジナルなんて大それたコタぁ俺たち素人には無理だよな。オススメなのがホビーショップなどでよく売っているピンバッチを使ったスーパーライトな改造だ。あのバッチはピンが粗悪なのだが，根本の溶着部分のスキ間をニッパーなどではさめばキレイに取れる。あとは合成ゴム系ボンドで好きなグッズに接着だ。お手軽だがなかなかだぜ。

▲もとはタバコ入れのレザーポシェットにはデッキが収納可能。ライフカウンターはフィギュアをはがしてバッチを接着。より携帯しやすくオシャレに

Magic : The Gathering is registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc.
Illustration : Jeff Miracola, Edward Beard Jr, Ron Spencer, Steve White, Douglas Shuler

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！97年8月に発売される全258本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

CONTENTS

3 Windows95（59作）
8 Windows3.1（7作）
9 ハイブリッド（55作）
14 Macintosh（15作）
15 DOS/Vパソコン（0作）
15 PC-9801&9821（0作）
15 コンビニ販売専用パソコンソフト（6作）
16 ニンテンドウ64（8作）
18 セガサターン（31作）
22 プレイステーション（33作）
27 PC-FX（2作）
28 ゲームボーイ（11作）
29 スーパーファミコン（2作）
29 3DO（0作）
29 PCエンジン（0作）
30 アーケードゲーム（10作）
31 ネオジオ&ネオジオCD（0作）
32 ゲーム・ミュージック&ビデオ（42作）

9
1997

マイコンBASICマガジン9月号とじ込み付録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT20

全般的に新作が元気な今月のランキング。『信長の野望・将星録』に代わってトップに立ったのは『MSフライトシミュレータVer6.0』。追加マップ集などもランクインするなど、高い支持を受けているようだ。2位には，パソコンでもヒットとなった『たまごっちCD-ROM』が初登場。『ショックプライス500麻雀』が8位に浮上してきたが，このシリーズは8タイトル合計で10万本を記録したそうだ。

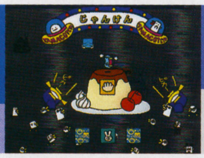
1 マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版

↑前2位 2回

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

2 たまごっちCD-ROM

初登場



●バンダイ ●2,800円
●SLG ●Win95

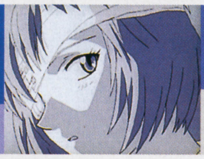
3 DIABLO(日本語マニュアル付英語版)

↑前4位 3回

●ソース ●オープン価格
●ARPG ●Win95

4 新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.5

初登場



●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

5 ソーサリアンフォーエバー プレミアム版

初登場

●日本ファルコム ●9,800円
●ARPG ●Win95

6 信長の野望・将星録

前1位 4回

●光栄 ●11,800円
●SLG ●Win95

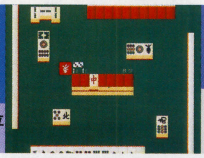
7 ウイニングポスト3

前5位 3回

●光栄 ●11,800円
●競馬SLG ●Win95

8 ショックプライス500 麻雀

↑前11位 2回



●SMEインターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

9 ルナティックドーン 前途への道標

前3位 4回

●アートディンク ●7,800円
●RPG ●Win95

10 Tokyo Scenery／FS Win95

初登場

●トワイライトエクスプレス ●5,800円
●データ集 ●Win95

11	ファーランドサーガ　時の道標	●TGL ●9,800円 ●SLG＋RPG ●Win95	前6位 2回
12	ホワイトダイアモンド	●システムソフト ●9,800円 ●RPG ●Win95	初登場
13	ぷよぷよ for Windows リプライスエディション	●クエスト ●2,480円 ●アクションパズル ●Win95/3.1	↑前15位 3回
14	RPGツクール95	●アスキー ●9,800円 ●ツール ●Win95	前9位 4回
15	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ	●マスターピース ●7,800円 ●SLG ●Win95	↑再登場 13回
16	スレイヤーズでぢたるコレクションVol.3 スレイヤーズはいぱあ・NEXT～それ行け♥なかよし4人組	●角川書店 ●5,800円 ●素材集 ●ハイブリッド	初登場
17	麻雀	●アスキー ●2,750円 ●麻雀 ●Win95	前14位 2回
18	竜機伝承2	●ケイエスエス ●9,800円 ●SLG＋RPG ●Win95	初登場
19	Beginners Pac／FS Win95	●トワイライトエクスプレス ●2,800円 ●ツール ●Win95	初登場
20	AI将棋 Ver2.0 for Windows95/NT4.0	●アスキーサムシンググッド ●9,800円 ●将棋 ●Win95	前8位 3回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 福井県 ●COMP 100満ボルト武鯖店☎0778-24-5400 栃木県 群馬県 ●ソフトショップラム☎027-253-7594 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-89-2369 千葉県 ●コナン販売柏店☎0471-47-9801 東京都 ●上新電機J&P渋谷店 ☎03-3496-4141●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021●ラオックス・ザ・ゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 岐阜県 ●オガワムセン☎0584-78-7687 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●すみやパソコンアイランド浜松西伊場店☎053-457-3888 愛知県 ●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3399●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655●コムロード上前津店☎052-263-5828 滋賀県 ●Power's Kid's Land☎775-43-3915 大阪府 ●スタンバイVer.3☎06-641-1971 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 和歌山県 ●ニノミヤPC Xtown和歌山店☎0734-23-6336 鳥取県 ●デオデオ千代水店☎0857-31-2611 香川県 ●野田屋電機☎0878-51-4545 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ千葉店☎043-221-7175●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

Microsoft Windows95

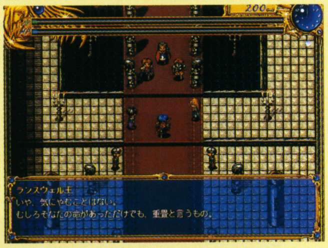
剣と魔法と恋愛と ファンタジー世界を舞台に，冒険と恋愛を楽しもう！

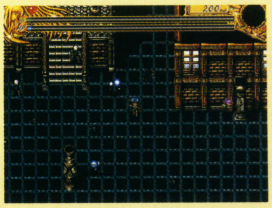
剣と魔法が混在する中世ヨーロッパ風のファンタジー世界。『ホワイトダイアモンド』は，そんな世界を舞台にしたRPGだ。

主人公の騎士，ラルフは視察のために同盟国であるランスウェル王国へ向かう。目的地まであとわずかというときに聴こえてきた剣戟の響き。王国の騎士団が襲われていたのだ。騎士団を襲った男はラルフにも斬りかかるが，エルフの女の子に救われる。一命を取りとめたラルフは謎の男，黒龍に奪われた「黒のオーブ」を取りもどすために旅に出る……というのが大まかなストーリーだ。

物語から見ると，それほど凝った内容ではないものの，本作品の真の魅力は，登場する女の子たちとの恋愛にある。恋愛対象となる女性は8人。花売りの女の子から王国のお姫様，ダークエルフといった他種族まで，個性的なヒロインがそろっている。恋愛SLGとしても卓越した本作品，ぜひ一度プレイしてほしい。（白川大輔）

▼美しい背景も見どころのひとつ。魔法を使ったときの演出などもキレイだ





◀ダンジョン内を探検して謎を解き明かすことも

White Diamond

ホワイトダイアモンド

■システムソフト ■RPG
■9,800円 ■発売中

麻宮騎亜による キャラクター・デザイン

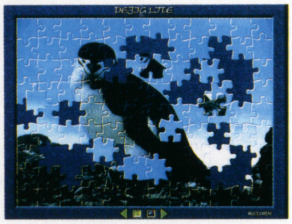
◀傷ついたラルフを看護してくれた女の子たち。麻宮騎亜がキャラの原案を担当している

今月の新作

あいかわらず発売される本数は全機種中トップクラスのWin95。そんな激戦区で注目したいのが『バーチャファイター2』だ。アーケードで大ヒットを記録した3D対戦格闘ゲームをパソコン上で再現するというセガの技術力には，恐れ入ってしまう。プレイステーションから移植された『ウィザーズハーモニー』もオススメ。ユニークなキャラクターを育成して「ウィザーズアカデミー」を救おう。

デジグ・ライトシリーズ9「ペンギンファミリー」

8/1 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■2,800円 ■CD-ROM



最大300ピースからなる20点のフォト作品を収録したジグソーパズル。パズルを完成させるとギャラリーモードで鑑賞できるほか，それらをスクリーンセーバーや壁紙として登録できる機能も搭載。

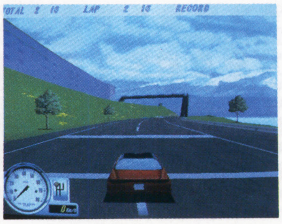
信長の野望・将星録 パワーアップキット

8/1 ■光栄 ■ユーティリティ ■5,800円/13,800円（withパワーアップキット） ■CD-ROM

すでに発売済みの同名SLGのパワーアップキット。オリジナル年表作成機能や多数の歴史イベント，新たなシナリオ5本が追加されている。武将や城のパラメータを変更できるエディタ機能も収録。

エクストリーム・ドライビン

8/1 ■アクアシステム ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM



DirectXに対応した3Dレーシング・ゲーム。8種類のスポーツ・カーから車種を選択し，さまざまなタイプのコース走行を楽しめる。ネットワーク通信を利用すれば，最大6人での対戦が可能。

スカイトリップアメリカ ～アメリカへの旅 for Windows

8/1 ■エー・アイ・ソフト ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカの各所がパノラマ・ビューで展開する学習ソフト。空から見たアメリカを楽しみながら，歴史や文化などが学べる。ゴーストタウン探検といったミニゲームも収録。

ラヴェイジD.C.X.

8/6 ■ウイネット ■3Dシューティング ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］地球の存亡をかけ，異次元の住人ネクロンを倒す3Dシューティング。全7ステージからなり，各ステージをクリアするごとに的中率やハイスコアといったプレイ結果が表示される。

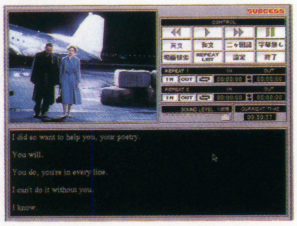
マスターオブモンスターズ エクスパンションキット

8/7 ■システムソフト ■データ集 ■3,800円/10,800円（バリューパック） ■CD-ROM

すでに発売されている『～魔導王の試練』のパワーアップキット。続編シナリオを含む新たなシナリオ5本（マップ数は49）や，モンスターの名前を変更できる機能などが追加された。要本体。

バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに～The Inncent

8/8 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）



映画を鑑賞しながら英会話が学べるシリーズの第8弾。1955年，分割統治下のベルリンを舞台に，英国青年技師のレナードとドイツ人女性のマリアとの悲恋を描いた映画を使って英語を学ぶ。

どきどき ON AIR

8/12
■ボトムアップ ■SLG ■CD-ROM
■各9,800円(通常版，初回限定小森まなみ／丹下 桜／池澤春菜プレミアムパッケージ)

小森まなみや丹下 桜などが登場し，全編フル音声で展開するラジオ番組製作SLG。ディレクターとして番組名やコンセプトを決定しながら，高視聴率が得られるラジオ番組の制作をめざす。

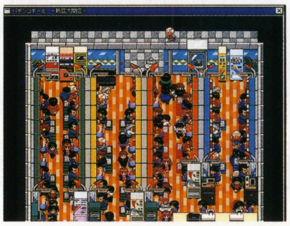
プロピンボール タイムショック！

8/8
■ゲームバンク ■ピンボール
■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］『～the WEB』の続編にあたる，リアルさを極限まで追及した本格派ピンボール・ゲーム。実在のピンボール台「タイムショック！」をモチーフにしている。美しいCGが特徴。

パチンコホールシミュレーター3 ～新装大開店

8/8
■ネクストン ■パチンコ
■9,800円 ■CD-ROM



30年間にわたってパチンコ店を経営していくSLG。銀行やノンバンクからの融資，ライバル店の動向を考慮しながら，店舗の拡大をめざす。土地の値段，街の広さなどが異なる4つのマップを収録。

ぱらPARAパラダイス

8/8
■ファミリーソフト ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM

［FM TOWNSから移植］女子高生の日常をシミュレートしたSLG。変わり者の友人やヘンな事件がプレイヤーをおかしな世界へ誘いこむ。漫画家の竹本泉がキャラクター・デザインを担当。

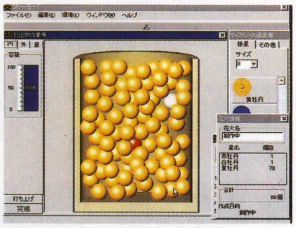
アマランス I

8/8
■風雅システム ■SLG+RPG
■価格未定 ■CD-ROM

過去に発売された同名シミュレーションRPGのリメイク版。操作性の向上，呪術アイテム合成システムの導入などがなされている。キャラクターや呪術効果は，Direct3Dによるポリゴンで表現。

花火職人になろうの普及版

8/8
■魔法株式会社 ■SLG
■7,000円 ■CD-ROM



昨年発売された同名SLGのリニューアル廉価版。プレイヤーは花火職人となり，より美しい打ち上げ花火の製作をめざす。花火を売ったお金で設備投資をする，経営SLGとしての一面もある。

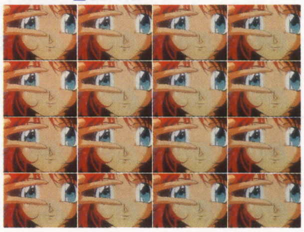
ブルーサンゴ

8/8
■ジャイロ ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM

［Macintoshからの移植］魔法のかけられた島に漂着した主人公が，嵐で見失った娘を捜しながら貴石ブルーサンゴの謎に迫る。QuickTimeVRにより，360度の視点変更が可能。

プライベート・アイ・ドル ～おまけスクリーンセイバー＆壁紙集付き

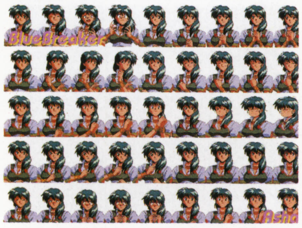
8/8
■NECホームエレクトロニクス
■エンターテインメント ■2,980円
■CD-ROM



PC-FX用ソフト『アニメフリークFX VOL.1～3』に連載された45分のオリジナル・アニメーションをまとめたエンターテインメント・ソフト。スクリーンセーバーや壁紙機能も搭載している。

ブルーブレイカー ～壁紙＆サウンドデータ＆スクリーンセイバー＆キャラクターアイコンコレクション

8/8
■NECホームエレクトロニクス ■素材集
■2,980円 ■CD-ROM



PC-FXでヒットした同名恋愛RPGの素材集。「メモリアル＆ハイライトシーン」の壁紙や本編で使われた音声データ，オリジナル・キャラクターのスクリーンセーバーなどを収録している。

ミュータントペンギン

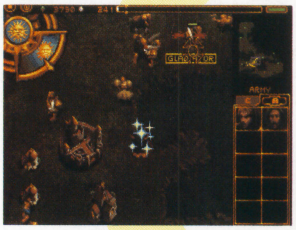
8/15
■フジコム ■アクション
■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］さまざまな手段を使ってエイリアンであるミュータントペンギンを全滅させることが目的のアクション・ゲーム。地球のペンギンとエイリアンが扮したペンギンとの対決がユニーク。

DOS／V専用

アルケミスト

8/22
■バンダイ ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］人造機械族や獣人族など5種族から選択し，他種族を滅ぼして自勢力の繁栄をめざすリアルタイムSLG。ネットワークに対応しており，通信対戦が可能になっている。

▶人口や、軍と住民の比率などを考慮しながら、自分の勢力を拡大させていく

◀時間が経過すると夜に。昼と夜では、ちがった戦略が必要になってくる

ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.4 どきどきびっくり箱

8/28
■コナミ ■スクリーンセーバー
■6,800円(予価) ■CD-ROM

『ときめきメモリアル』のキャラクターを使った同名アクセサリー集の第4弾。セーバーはもちろん，壁紙集やイラスト・コレクションなども収録している。初回限定版にはグッズが同梱。

SANKYO FEVER 実機シミュレーションPC Vol.2

8/29
■ティー・イー・エヌ研究所 ■パチンコ
■7,800円 ■CD-ROM

「フィーバーアラビアンDX」「CRフィーバービッグパワフルFX」などの同社の実在3機種が遊べるパチンコSLG。通常のモードのほかに，リーチ・アクションが楽しめる大当たりモードがある。

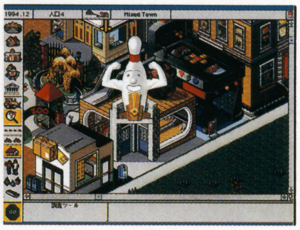
クォヴァディス～イベルカーツ戦役

8/29
■グラムス ■SLG
■8,800円 ■CD-ROM

アニメーションをふんだんに盛り込んだSLG。プレイヤーは主人公であるハル・バランシンとなって味方の艦隊を指揮し，全20ステージの攻略をめざす。美樹本晴彦がキャラクター・デザインを担当。

シムタウン日本語版

8/29
■マクシス ■SLG
■6,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］町長としてシム人たちの住む町をコーディネイトするSLGの廉価版。街に住んでいるシム人たちは，それぞれの生活を送っており，彼らが満足できるような街にすることが最終目的。

シムシティ2000 スペシャルエディション日本語版

8/29 ■マクシス ■SLG ■6,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］市長となって都市を発展させていく都市建設SLGの続編が廉価版で再発売。市民から出るさまざまな苦情に対処していく。別売りだったシナリオ集やユーティリティを同梱。

デスクトップのメイドさん第2巻「シンディ」

8/29 ■ヘキサ ■素材集 ■4,800円／5,800円（限定版） ■CD-ROM

メイドをテーマにしたデスクトップ・アクセサリー集の第2弾。漫画家やCG作家による描きおろしの壁紙，時計，電卓などを収録している。限定版にはポストカード，マウスパッドなどを同梱。

▶ブラウザで蘭宮 涼、こまひ、土屋杏子などのイラストを鑑賞できる

◀留守電メッセージなどの音声データも収録。声優には今井由香を起用

バーチャファイター2

8/29 ■セガ ■対戦格闘 ■8,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］3Dポリゴンを使用した対戦格闘ゲーム。段位認定ができるランキング・モードや，試合の様子を記録するリプレイ・モードなど，多数の機能がある。ネットワーク対戦も可能。

くのいちボイスグラフィーVOL.1「葉隠 楓」

8/29 ■翔泳社 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

『あやかし忍伝くの一番』の主人公である葉隠 楓の音声データ集。約800のセンテンスから自由にメッセージを作り出すことができるオリジナル・メッセージ・モードを搭載している。

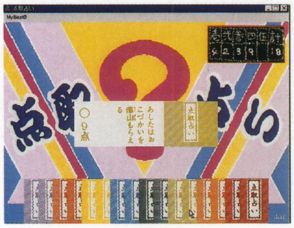
くのいちボイスグラフィーVOL.2「遠野深雪」

8/29 ■翔泳社 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

音声データ＆デスクトップ・アクセサリー集の第2弾。好みのメッセージが作れるオリジナル・メッセージ・モードや，ゲーム中に使用された画像の壁紙などを収録している。

点取占い

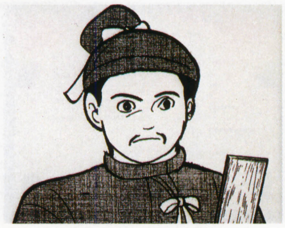
8/下 ■トミー ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM



駄菓子屋で売られているおみくじ風の紙玩具「点取占い」をCD-ROM化。その日の運勢を占う「占いモード」，高い点を取るとコラムが楽しめる「ゲームモード」などを収録している。

マンガ日本の歴史・CD-ROM第1巻

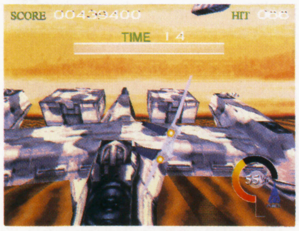
8月 ■ITC ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM（4枚組）



漫画家，石ノ森章太郎の同名コミックがデスクトップで楽しめるソフト。第1巻は秦，漢との交易や卑弥呼のまつりごとといった古代の出来事を中心に収録している。自動／手動モードが選択可能。

スカイターゲット

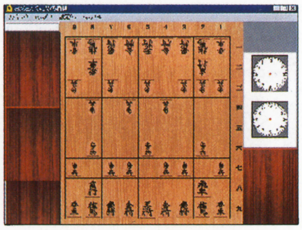
8/14 ■セガ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］実在する4種類の戦闘機からひとつを選択し，全12ステージのクリアをめざす3Dシューティング。アーケード版にはなかったランキング・モードが追加された。

お父さんのための将棋

8/15 ■ITOCHU ■将棋 ■3,980円 ■CD-ROM



パソコンの初心者でも遊べるように，操作を簡単にした将棋ソフト。トーナメント戦，対局戦，エディット戦の3つのモードが楽しめる。待ち時間選択，感想戦，待ったの有無など，機能も豊富。

前号追補タイトル

ウィザーズハーモニー for Windows95

6/27 ■ドリームキューブ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］スキル＆ウィズダム学園内にある「ウィザーズアカデミー」の廃部を阻止するため，生徒会が提示する条件のクリアをめざす。AVG的な要素も盛り込まれている。

前号追補タイトル

わたしのハムスター 366ポップアップデイカレンダー1

6/30 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM

かわいいハムスターたちがデスクトップを飾ってくれる日めくりカレンダー。パソコンのスタート・アップ時に，毎日変わるハムスターのカラー写真と日付が表示される。

前号追補タイトル

唐沢なをきの大富豪

7/3 ■ボトムアップ ■カードゲーム ■3,980円 ■CD-ROM

漫画家の唐沢なをきが描くキャラクターとトランプ・ゲーム「大富豪」が楽しめるソフト。ジョーカーあがりや革命の有無など，ローカル・ルールも設定できる。コンピュータの難易度は4段階。

前号追補タイトル

世界遺産 時を超える旅〜都市編

7/11 ■富士通 ■教養 ■6,800円 ■CD-ROM

テレビ東京系列で放映された同名番組をCD-ROM化。『都市編』ではヴェネツィア，フェズ，モヘンジョダロ，ルアンパバーンの4都市を紹介する。テレビでは放映されなかった未公開映像も収録。

前号追補タイトル

ヨーダストーリー日本語版

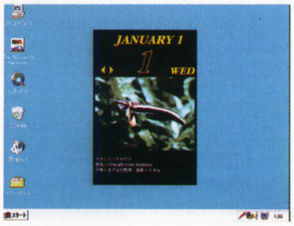
7/18 ■マイクロマウス ■AVG ■5,500円 ■CD-ROM

［海外から移植］SF映画「スターウォーズ」を題材にしたパズルAVG。マップやストーリーは毎回変化し，合計100万通りものパズルに挑戦できる。『メイキングマジック日本語版』を同梱。

前号追補タイトル

アクアギャラリー 366ポップアップデイカレンダー2

7/25 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM

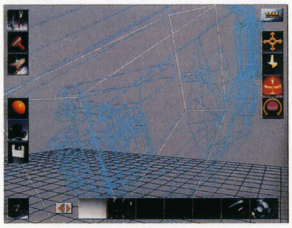


熱帯魚のカラー写真を表示する日めくりカレンダー。グッピーやエンゼルフィッシュ，ピラニアなどの熱帯魚のフォト300点以上を楽しむことができる。学名や生息地といったデータも収録。

前号追補タイトル

ガンダム バーチャルモデラー ライト

7/25 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ツール ■8,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］『バーチャルモデラープロ』の簡易版。用意された背景にモビルスーツを設置し，ポーズ，光源などを設定して，ジオラマを作成できる。簡易な操作性が特徴。

前号追補タイトル

お父さんのための釣り

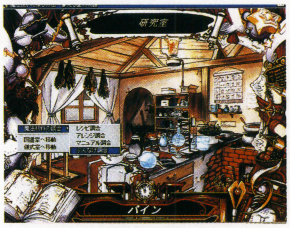
7/25 ■ITOCHU ■フィッシング ■3,980円 ■CD-ROM

川釣りをモチーフにしたフィッシング・ソフト。ウグイ，アマゴ，シラメ，サツキヤマス，イワナの5種類の川魚を釣ることができる。モーフィング技術を採用して，川の流れをリアルに再現している。

前号追補タイトル

魔法使いになる方法～夢見る星の物語

7/25 ■TGL ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM



同名作の番外編的作品で，物語を楽しむことに重点をおいたRPG。魔法使いをめざす少女パインが，お師匠様のライムのもとで修業にはげむ。魔法の調合が簡単になり，失敗という概念も増えた。

前号追補タイトル

フォーチュン・ファンタジー

7/25 ■シンクプラン ■占い ■1,980円 ■CD-ROM

星占い師，マーク矢崎が監修している占いソフト。'97年7月～'98年12月まで，毎日占ってくれる自分専用の星占いソフトとして使用できる。コンビニエンス・ストアおよび書店などでも販売。

前号追補タイトル

フォーチュン・ファンタジー ファミリーバージョン

7/25 ■シンクプラン ■占い ■3,800円 ■CD-ROM

同名ソフトと同じ内容だが，5人まで登録することができるバージョン。今日の運勢（恋愛運・仕事運・マネー運・ラッキーカラー），ホロスコープ出力などを，惑星計算式をもちいて占ってくれる。

前号追補タイトル

世界の車窓から[VI]フランス編 ～パリ発，列車でめぐるフランスの旅

7/25 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM(2枚組)

さまざまな地域の鉄道と風景を紹介する同名シリーズ第6弾はフランス編。超特急TGVとローカル線に乗って，パリ，カンヌ，ニースなど7つの街並みを，ムービーやスライドで鑑賞できる。

前号追補タイトル PowerVR専用

エニグマ

7/25 ■NECホームエレクトロニクス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

直木賞作家の志茂田景樹の原作による冒険活劇アクションAVG。一度ゲームをクリアすると，途中で登場したふたりのサブ・キャラクターのシナリオが遊べるようになる。制作は光栄。

前号追補タイトル

Rolfee ～PERFECTデータ&スクリーンセイバー&壁紙&サウンドデータコレクション

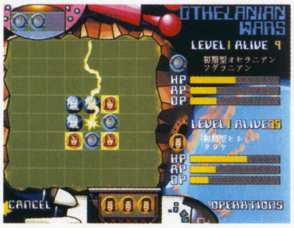
7/25 ■NECホームエレクトロニクス ■素材集 ■2,980円 ■CD-ROM

PC-FXのイメージ・キャラクターであるロルフィーのデスクトップ・アクセサリー。スクリーンセーバーや壁紙のほか，関連キャラクターやグッズなどを網羅したデータベースも収録している。

前号追補タイトル

オセラニアン・ウォーズ！ ～銀河千能戦争

7/28 ■インナーブレイン ■テーブルゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



地球に飛来したオセラニアン星人との宇宙戦争に勝利するため，定番テーブルゲーム「オセロ」に新たなルールを加えたゲームで対決する。中川いさみがキャラクター・デザインを担当。

前号追補タイトル

ラストレポート

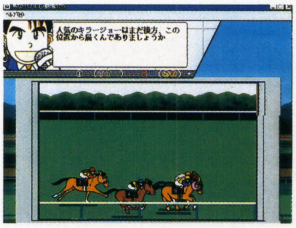
7月 ■ショウエイシステム ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］レポーターのダン・シンガーとなり，自身の殺人容疑を晴らすために調査や謎解きを行なう推理AVG。展開しだいで3Dアクションも楽しめる。独特のカメラワークが特徴。

前号追補タイトル

馬なり1ハロン劇場（シアター）3DX

7/4 ■マイクロビジョン ■競馬SLG ■9,800円 ■CD-ROM



JRAの新レース・スケジュールに対応した競馬SLG。サニーブライアン，マヤノトップガンなど一流馬の勇姿が堪能できる。種牡馬のデータは，今年産駒デビューとなる馬を中心に一新された。

日本語マニュアル付英語版

MODAN FIGHTERS

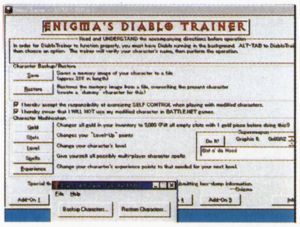
7/3 ■マイクロマウス ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

『マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Ver6.0』で使用できる，最新ジェット戦闘機のデータ集。F-14，F/A-18，YF-23など，合計9種類の戦闘機が追加できる。

日本語マニュアル付英語版

UNEARTHED ARSENAL

7/3 ■マイクロマウス ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

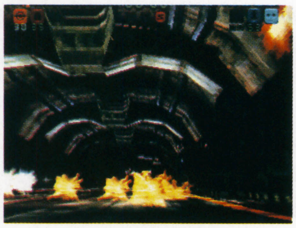


『ディアブロ』用のキャラクター集。スサノオウやトールといった世界神話の英雄になぞらえた強力なキャラクターのデータを収録しているほか，能力値を変更できるツールなども用意されている。

日本語マニュアル付英語版

UNDERGROUND MISSION

8/8 ■イマジニア ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM



爽快なスピード感が味わえる3Dシューティング。ターゲットの破壊やアイテムの回収といったミッションを遂行して，ステージ・クリアをめざす。自機をパワーアップできるアイテムが豊富。

日本語マニュアル付英語版

MAJORLEAGUE BASEBALL'98

8/29 ■シエラ・パイオニア ■野球SLG ■7,800円 ■CD-ROM

同名野球SLGの'97年度版。初心者向けにバッティング練習モード，アーケードモードが追加されたほか，学習機能も搭載している。MLB公認の'97年&'96年終了時のデータを収録。

日本語マニュアル付英語版，DOS/V専用

SIERRA PRO PILOT

8/29 ■シエラ・パイオニア ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM

リアルさを追及したフライト・シミュレータ。飛行時の物理特性や計器類の動き，眼下に広がる地形などが忠実に再現されている。着陸のための誘導システムであるATCの装備も特徴的。

DataBase Windows95新作発売予定表

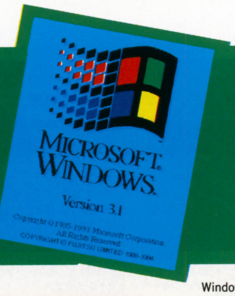
セガから『ラストブロンクス』『バーチャコップ2』『セガ・ツーリングカー』など，アーケードからの移植作が多数発表された。CSKはサターンから『ゆみみみっくすREMIX』『だいな♥あいらん』を移植。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月25日	囲碁ワープロ「研鑽」	囲碁データベース	G.A.M.	19,800円
7月31日	★TECH Win メビウスリンクジェネレーションズ	SLG	アスキー	3,400円
	★不帰の迷宮 上巻	エンターテインメント	アスペクト	4,571円
7月予定	リンクデバイサー2074	SLG	G.A.M.	9,800円
8月1日	★パチンコmini VOL.1	パチンコ	I.S.C	未定
	★パチンコmini VOL.2	パチンコ	I.S.C	未定
8月8日	トレイシー・ザ・ミステリー・トーク	教育	ゲオ	5,500円
	くりっくクロスロード	パズル	ビクターソフト	6,800円
8月29日	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	（予）8,800円
	ガイナロックR	AVG	ソニア	8,800円
8月下旬	クェイク	3Dシューティング	ゲームバンク	未定
	おかわり ザ・ダイエット編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
	STAR RANGERS（マ）	3Dシューティング	G.M.F	（予）7,800円
8月予定	楽しい詰め碁 第4巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	★楽しい詰め碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	★楽しい詰め碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
夏頃予定	The秘書	ツール	ナグザット	未定
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」哺乳類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
9月4日	バイオハザード	AVG	カプコン	6,800円
	デジグ・ライトシリーズ10「トーマス・マックナイト」	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
9月5日	インターステート'76	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	8,800円
	★うりねこ（仮）	データ集	イマジニア	3,800円
	★じゃれねこ	SLG	イマジニア	7,980円
	日本の名峰パノラマ紀行 第五集 八ヶ岳連峰	データベース	富士通	5,800円
9月6日	ディスクステーション16号〈秋号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
9月12日	★CHAOS OVERLORDS（マ）	SLG	イマジニア	9,800円
	★新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ガイナックス	（予）6,800円
	★ころっせうむ	RPG	ネイティブソフト	7,800円
	実機パチスロシミュレーター3 山佐マジック	パチスロ	ネクストン	7,800円
	パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	6,660円
9月19日	★ウイニングポスト3パワーアップキット	ユーティリティ	光栄	5,800円
	★ウイニングポスト3 withパワーアップキット	競馬SLG	光栄	13,800円
	★大航海時代II	SLG+RPG	光栄	6,800円
	チッパー海へ行く〜小さなビーバーの大冒険	AVG	シナジー幾何学	未定
	★ガンダム0079 THE WAR FOR EARTH	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
9月20日	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑	スクリーンセーバー	セガ	4,800円
	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑 限定版	スクリーンセーバー	セガ	6,800円
9月25日	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ナインライブス	4,200円
9月26日	★INTERNATION RALLY CHAMPIONSHIP（マ）	レーシング	イマジニア	9,800円
9月30日	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ〜The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル〜Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
9月上旬	マジック:ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
9月中旬	クラッピー	ボードゲーム	フジコム	4,800円
9月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第2巻	教育	ITC	6,800円
	快刀乱麻	SLG	イマジニア	未定
	ブラックマジック	SLG	ウィズ	9,800円
	虚空漂流ニルゲンツ（VR）	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	ときめきメモリアル〜forever with you	SLG	コナミ	（予）6,800円
	★スターダイバーズ	アクション	サイベル	8,800円
	iM I A 2 エイブラハム	SLG	G.M.F	未定
	★くのいちボイスグラフィーVOL.3「白瀬桜華」	ボイス集	翔泳社	4,800円
	ロードス島戦記II〜五色の魔竜	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	DARKFORCES II:JEDI KNIGHT（マ）	3Dアクション	マイクロマウス	10,800円
10月9日	★デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	18,800円
10月24日	★面接の達人〜サイバーリクルート編	SLG	イマジニア	7,800円
10月25日	ブルーヒート〜背徳の天使達	AVG	東芝EMI	（予）9,800円
10月中旬	くじら物語	アクション	フジコム	5,800円
	ストリート・オブ・シムシティ日本語版	3Dアクション	マクシス	未定
10月予定	アディダス パワーサッカー（仮）	サッカー	ゲームバンク	7,800円
	（タイトル未定）	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	キャピタリズム	SLG	G.M.F	（予）10,800円
	★セガラリー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	★デイトナUSAエボリューション	レーシング	セガ	未定
	マンクスTT（仮）	レーシング	セガ	未定
	★ワールドワイドサッカーPC	サッカーRPG	セガ	未定
	★サイキックディテクティブシリーズVOL.2「メモリーズ」	AVG	データウエスト	4,800円
	★サイキックディテクティブシリーズVOL.3「アヤ」	AVG	データウエスト	4,800円
	★サイキックディテクティブシリーズVOL.4「オルゴール」	AVG	データウエスト	4,800円
	★サイキックディテクティブシリーズVOL.5「ナイトメア」	AVG	データウエスト	4,800円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	★電脳カニカニ倶楽部	素材集	ヘキサ	（予）6,800円
11月下旬	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
11月予定	ダークレイン	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★機動戦士ガンダム ホワイトベース第13独立部隊	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
	★ボールディランド	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
	時の国のエルフェンリート	SLG	ビームエンタテインメント	（予）9,800円
秋頃予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	★礎	SLG	クエスト	未定
	★銀河英雄伝説V	SLG	クエスト	未定
	G-ポリス	シューティング	ゲームバンク	7,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	ボール オブ スティール	ピンボール	ゲームバンク	4,800円
	★ドルイド〜闇への追跡者	AVG	光栄	8,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	未定
	ナムコヒストリーVOL.2	オムニバス	ナムコ	未定
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」爬虫類／両生類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	（タイトル未定）	SLG	日本ファルコム	未定
	ビストロ	SLG	PSD	（予）7,800円
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND（モンキーアイランド3）（マ）	AVG	マイクロマウス	9,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	THE REBELLION（マ）	AVG	マイクロマウス	9,800円
	パドルピンボール	アクション	マインドウェア	5,800円
	ワールドアトラスVer.6日本語版	教育	マルチソフト	未定
	EUROPEAN AIR WAR（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	★キャピタルシティ（仮）	SLG	龍[RON]	9,800円
12月6日	★ディスクステーション17号〈冬号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
12月予定	クェイクII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	HEAVY GEAR（マ）	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
年末予定	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	★バーチャコップ2（MMX）	ガンシューティング	セガ	未定
	ウォークラフトIIアドベンチャー（仮）	AVG	ソース	未定
	スタークラフト（仮）	SLG	ソース	未定
97年予定	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ピクシーガーデン アドバンスド	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	F1運営シミュレーション（仮）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	パチ夫くん（仮）	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	太平洋の嵐（続編）（仮）	SLG	G.A.M.	未定
	★平成雀士録2〜放浪編（仮）	麻雀	G.A.M.	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	MAGIC EXPANSION NET（仮）（マ）	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
98年1月予定	（タイトル未定）	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
98年2月予定	ゾーク・グランド・インクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ヘビーギア	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
98年3月6日	★ディスクステーション18号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
98年3月予定	電影少女	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
98年春頃予定	維新の嵐II（仮）	SLG+RPG	光栄	未定
	沈黙の艦隊（続編）（仮）	SLG	G.A.M.	未定
98年予定	★セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	★ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	未定
未定	上海ダイナスティ	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	スクリーミング デーモンズ オーバー ヨーロッパ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ネットストーム	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ブラッドオーメン：レガシー オブ ケイン	RPG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	HEXEN II（マ）	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.11 戸隠 妙高 黒姫 火打	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.12 磐梯 吾妻 安達太良	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.13 石槌 剣 瀬戸内海	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	★山と自然の旅シリーズVol.14 大台ヶ原 大峰 熊野	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	PGA TOUR PRO（マ）	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	おもしろ倶楽部3Dでき〜るJr.2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	（予）9,800円
	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	ツインビースクリーンセーバー	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	麻雀マスター	麻雀	コナミ	未定
	ミッドナイトラン〜ロードファイター2	レーシング	コナミ	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	初めての囲碁	囲碁	G.A.M.	未定
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	★だいな♥あいらん	AVG	CSK総合研究所	未定
	★ゆみみみっくすREMIX	AVG	CSK総合研究所	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	FALLEN HAVEN（マ）	フライトSLG	G.M.F	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	（タイトル未定）	3Dシューティング	ズー	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ（MMX）	レーシング	セガ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	えこのKIDS〜風が吹けば桶屋が儲かる	ボードゲーム	TGL	6,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	英雄伝説III〜白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV〜朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	（タイトル未定）	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ディスティニー（G.M.F）7月18日→未定●インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0（DDPデジタルパブリッシング）[MMX専用]6月21日→5月23日[通常版]6月下旬／12,800円→6月28日／11,800円●ブレイドルフィン（アーバンプラント）7月●花火職人になろうの豪華版（魔法株式会社）CD-ROM→CD-ROM（3枚組）●GE・TENIII〜世界最終戦争（GE・TEN）6月27日→11月下旬●アサシン2015（ココナッツジャパンエンターテイメント）7月25日→8月●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows（クエスト）未定→7月26日●バトルシップCD-ROM日本語版 for Windows（ハズブロージャパン）7月下旬→8月上旬●マンガ日本の歴史・CD-ROM第4巻（ITC）7月→7月25日●大戦略マスターコンバット超兵器戦記（システムソフト）6月下旬→6月27日●688（I）HUNTER／KILLER（エレクトロニック・アーツ・ビクター）7月25日／価格未定→8月8日／6,800円●OUT-LAWS（マイクロマウス）6月→7月31日

（VR）……PowerVR専用／（MMX）……MMXペンティアム専用／（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作



Windows3.1

WINDOWS 3.1

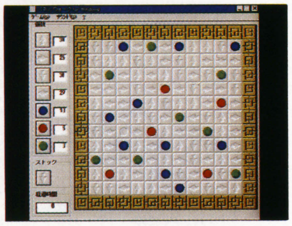
今月の新作

今月も総勢7本と，ちょっとさびしいラインナップ。注目は，ありがた屋から前後して発売される『パネルウォーク』『ぱたぱた』の2本だろう。いずれも“お手軽で飽きがこない”ことを主眼においた常習性のあるパズルゲームだ。一度ハマると長く楽しむことができそう。また，本格ミステリー小説をAVG化した『キャット・ザ・リパー』も，じっくり腰をすえて遊びたい作品だ。

Windows95対応

パネルウォーク for Windows

8/1 ■ありがた屋 ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



作戦能力，判断力，冷静さなどが試されるパズルゲーム。ゲーム盤にある矢印の方向を変えて，移動しているユニットの移動方向をコントロールし，増殖するユニットをひとつに融合させる。

Windows95対応

キネマ旬報シネマデータベース アメリカ編

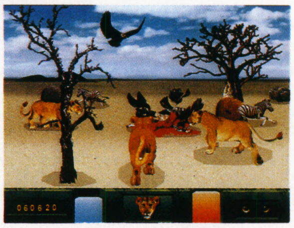
8/1 ■NECインターチャネル ■データベース ■8,500円 ■CD-ROM

映画情報誌の元祖「キネマ旬報」が所有する膨大な映画情報をデータベース化。1919年（大正8年）から1996年までに日本で公開されたアメリカ映画，約11,000作品のデータを収録している。

Windows95対応

キング・オブ・サバンナ for Windows

8/1 ■エー・アイ・ソフト ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM

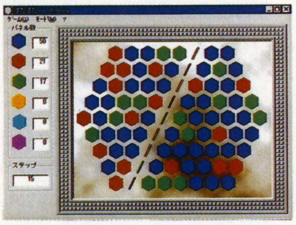


ライオンとなってサバンナの地を駆けめぐり，生き残るためにほかの動物たちと戦いをくり広げるサバイバルSLG。ゲームをとおして子ライオンの成長や野生動物の生態を学ぶことができる。

Windows95対応

ぱたぱた for Windows

8/16 ■ありがた屋 ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



先読みと知能が決め手となる，ルービックキューブ的な色あわせパズルゲーム。盤上に敷きつめられているパネルを赤，または青に統一すればクリア。上級者用として多色モードも用意されている。

Windows95対応

飛龍

8月 ■亘香通商 ■将棋データベース ■12,000円 ■CD-ROM

自分の対局棋譜を入力すると，対戦者や戦法・戦型別に分類と検索ができる将棋研究・管理データベース。入力した棋譜からは，変化図や参考図の作成，解説文の入力が自在にできる。

前号追補タイトル Windows95対応

アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック

6/20 ■東宝 ■映像集 ■5,800円 ■CD-ROM

10万本を売りあげた大ヒットOVA「アイドル防衛隊ハミングバード」の映像集。5人の声優が歌う全12曲の思い出のサウンドをバックに，ビデオクリップ風の高画質映像が楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

キャット・ザ・リパー ～13人目の探偵士

7/18 ■トンキンハウス ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

本格ミステリー作家，山口雅也の同名小説をAVG化。3Dポリゴンで再現された独特の世界をプレイヤー視点で探索する。すべての聞き込み情報をいつでも引き出せるボイスメモ機能つき。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

今月の初登場は，エデュテインメント系ソフト2タイトルのみ。純粋なゲームはめっきり数が減ってしまったが，来月には富士通から『エーベルージュ』の外伝作品が発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月8日	イッセイ尾形の サイエンス何だらまんだら	教育	TDK	8,000円
7月18日	★あてたろう	教育	インフィニシス	2,800円
7月30日	★インターアクティブ百科　天体と宇宙	教養	DDPデジタルパブリッシング	11,800円
7月中旬	クリック＆クリエイト	ツール	富士通	未定
8月予定	アーティスティックペーパークラフト ポップアップグリーティングカード	ツール	ナグザット	3,980円
	3Dフォトフレーム（仮）	データベース	ナグザット	3,980円
夏頃予定	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通	6,500円
9月5日	エーベルージュ・スペシャル ～恋と魔法の学園生活	SLG	富士通	9,800円
9月17日	ベトナム1968 Vol. 2 for Windows 暗殺＆捕虜獲得	AVG	ありがた屋	7,800円
9月19日	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	シエラ・パイオニア	9,800円
	CASINO DELUXE 2（マ）	テーブルゲーム	シエラ・パイオニア	3,500円
	3Dウルトラミニゴルフ	ゴルフ	シエラ・パイオニア	未定
9月予定	FPSゴルフ（仮）	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	（予）6,600円
10月予定	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
11月予定	楽しい詰め碁 第5巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
秋頃予定	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	5,800円
	ツタンカーメンの遺言（仮）	AVG	ウィザード	未定
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
97年予定	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	スーパーマインド（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
未定	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	未定
	麻雀メモリーズ（仮）	麻雀	ウィザード	未定
	アクションパズル（仮）	アクションパズル	ウィズ	（予）7,800円
	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	棋太平	将棋	SPS	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	算数戦士ブラスター4（仮）	教育	ソース	未定
	ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	ザ・プロ将棋　相居飛車の闘い編	将棋	富士通	未定
	ザ・プロ将棋　振り飛車の闘い編	将棋	富士通	未定

■発売中止が決定した作品……●我流競馬Ver.2.0（スコープ）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows（クエスト）未定●バーチャル・タロット（エー・アイ・ソフト）[ハイブリッドから機種変更]●タイムゲート（ケイエスエス）6月27日→未定●デジタル棋書　囲碁部最強者挑戦シリーズ'96（亘香通商）6月下旬→7月中旬●デジタル棋書 五段突破の詰碁100（亘香通商）6月下旬→7月中旬●デジタル棋書　第46期王将戦（亘香通商）7月上旬→7月中旬●生命の雫～条約に守られしものたち（WittyWolf）7月→7月18日●太平洋戦域航空機ファイルW.W.II 1939-1945（G.A.M.）6月15日／8,800円→7月25日／6,800円

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

線路はつづくよ

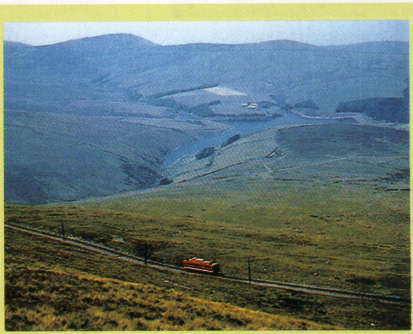
全国の列車ファンたちよ，鉄道のルーツを知れ

鉄道発祥の地，イギリス。その地には，いまもボランティアの人たちの手によって大切に保存されている古い鉄道が数多くある。しかもそのほとんどは，鉄道100年の歴史をそのままに，現在も動体で運行されているのだ。このソフトは，イギリス国内を走る保存鉄道の主要路線をすべて網羅した，鉄道ファン待望のCD-ROMだ。

イングランド，ウェールズ，スコットランド，マン島の4つのエリアから41にもおよぶ路線を，美しい写真と臨場感あふれる動画，豊富な資料をまじえながらたっぷりと紹介してくれる。同様のソフトにありがちな「車内や車窓の案内」にとどまることなく，運行区間，路線距離，運行日などのデータベースや，蒸気機関車を中心とした各種車両の紹介など，鉄道そのものに注目した切り口が特徴だ。25分間，29本ものムービーでは，実際に列車に揺られているような風情を味わうことができる。

景色を堪能するもよし，歴史に思いを馳せるもよし，大自然の恵みの大切さをかみしめるもまたよし。いろいろな楽しみかたができる1本だぞ。　（鈴木一礼）

歴史情緒いっぱい列車の旅へGO！

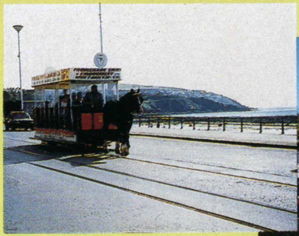


◀部屋にいながら海外観光。日本ではなかなか見ることのできない絶景だ

イギリス保存鉄道

■東京書籍　■エンターテインメント
■4,800円　■発売中

めずらしい鉄道がズラリ

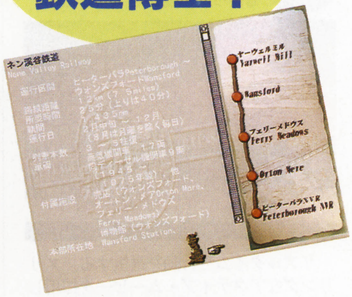


▲これでも立派な鉄道。ちょっと乗ってみたい

◀こんな姿のものもある。とにかくバラエティ豊かだ

▲こういった小さな路線も残さず収録。港町から山あいの村まで，マウスひとつでご案内

これで君も鉄道博士？



▲すべての鉄道路線に詳細なデータが用意されている。これなら鉄道マニアも納得の情報量だろう

もっと知りたい人は

東京書籍からは「T.F.S鉄道シリーズ」として，以下の2タイトルが先行発売されている。いそがしくて旅行するゆとりのない人も，これらのソフトで夢のヨーロッパ旅行の気分を満喫しよう。

ドイツ鉄道の旅

■4,800円　■発売中

スイス鉄道紀行

■4,800円　■発売中

今月の新作

今月の注目は，なんといってもインナーブレインからリリースされる11本ものソフト群。そのジャンルも，デジタル絵本あり，パズルあり，AVGありと多岐におよんでおり，中でも『日めくりカレンダー』シリーズは，長い（短い？）夏休みを計画的に過ごすためにも役立ちそう。ほかには「マクロス」や「セーラームーン」など，アニメを題材としたタイトルが多いのも要チェックだ。

Windows95対応

マックナイト作品集 The Art of THOMAS McKNIGHT

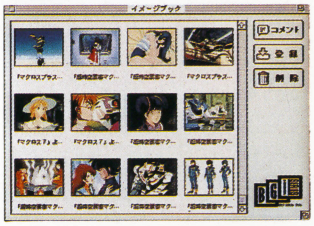
8／7　■シンフォレスト　■画集
■3,900円　■CD-ROM

世界のモダンアートの最先端を行く画家トーマス・マックナイトの絵画集。代表作から，いまでは入手困難な貴重な作品まで全75作品を収録している。音楽はバイオリニストの都留教博が担当。

Windows95対応

B.G.I.シリーズ 超時空要塞マクロス ~15th ANNIVERSARY

8／7　■パイオニアLDC　■素材集
■4,800円　■CD-ROM



自動日めくり壁紙集『B.G.I.シリーズ』に人気アニメ「超時空要塞マクロス」が登場。テレビ1作目から劇場版まで，全シリーズから名シーンのみをチョイスした集大成的作品となっている。

Windows95対応

ぼくできた！

8／8　■Spike　■教育
■4,800円　■CD-ROM

親と子が“しつけ”についていっしょに学べるエデュテインメント・ソフト。第1弾の本作では歯みがき，着替え，食事など，家の中の1日が舞台となる。キャラクター原画は石坂　啓が担当。

Windows95対応

レタスクラブ パパッと手料理3

8/8 ■ナグザット ■教養 ■3,480円 ■CD-ROM

酒のおつまみのオードブルと，ケーキやおやつなどのデザートを特集した同シリーズの第3弾。カロリーや道具別に選べる250種類のメニューを，プロセス写真とムービーでレッスンしてくれる。

Windows95 & Macintosh

パソるんせんせい1

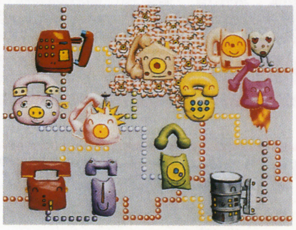
8/8 ■PART ONE ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

タカラの人気商品であるお絵描きボード「せんせい」がCD-ROM化。お絵描き・ぬりえ機能に加え，作成した絵のプリント・アウトや，遊びながら言葉を覚えられる学習機能がついている。

Windows95 & Macintosh

ファーストPC

8/8 ■アスク講談社 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



はじめてコンピュータに触れる子どもたちのために制作された，1歳半からのコンピュータ・ソフト。画面の中のパソコンおもちゃと対話することで，子どもの想像力や好奇心を刺激する。

Windows95対応

キッズ・ボックス リニューアル

8/8 ■アスク講談社 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

各方面で高い評価を得たエデュテインメント・ソフトがリニューアルされて登場。画面に散らばる43のおもちゃを選んで，それぞれのステージを楽しむことで，観察力，想像力などが養われる。

Windows95 & Macintosh

デビュタントVol.3

8/20 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

インターネットによるアイドル育成の先駆けとなった『デビュタント』シリーズの第3弾。本作からはメンバー専用のホームページを一部解放し，商品購入者以外でもアイドル育成に参加できる。

Windows95 & Macintosh

ハービーハンコック リビングジャズ

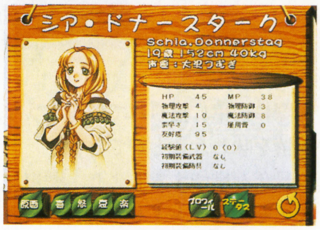
8/20 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

アメリカのジャズ音楽の歴史を，旅することによって体験できるソフト。各地に配置された建物のドアや窓をとおして，生きた音楽を当時の雰囲気のままに感じることができる。

Windows95 & Macintosh

マリーのアトリエ データライブラリーCD-ROM

8/20 ■東芝EMI ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM



プレイステーションで人気の『マリーのアトリエ』の設定資料集。ゲーム中で使用された画像や音声のほか，原画やキャラクターのプロフィール，アイテムなどをくわしく紹介している。

Windows95 & Macintosh

アンダー・ザ・カバーズ

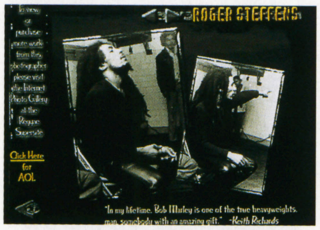
8/20 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

デザイナーのゲーリー・バーデンと写真家のヘンリー・ディルツがロック・ミュージックの歴史を語る。イーグルス，ドアーズなどの有名ミュージシャンの音楽やプライベート写真などを収録。

Windows95 & Macintosh

ボブ・マーレイ ソウル・オールマイティ・ザ・フォーマティブ・イヤーズ

8/20 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

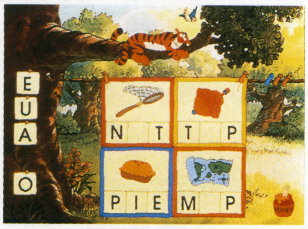


偉大なソウル・ミュージシャン，ボブ・マーレイの魅力のすべてを盛り込んだソフト。彼の母国ジャマイカの歴史から，貴重な写真やインタビュー，未発表曲など，ファン必見の情報が満載。

Windows95対応

ディズニーの学習シリーズ「プーさんのはじめてのABC」

8/22 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］人気のキャラクターと楽しく遊べる「ディズニーの学習シリーズ」第1弾。くまのプーさんと7つのレッスンを進めていくことにより，英語をユーモアたっぷりに学ぶことができる。

Windows95 & Macintosh

天楼都市

8/22 ■ケイエスエス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

リアルタイムで行動を選択する，スリリングなアクティブ・ムービーを採用したAVG。第二次関東大震災で崩壊した東京に造られた「天楼都市」を舞台に，巨悪の陰謀を阻止するのが目的。

Windows95 & Macintosh

鉄道運転シミュレーション「京成スカイライナー」

8/22 ■小学館プロダクション ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

東武東上線につづく『鉄道運転シミュレーション』のシリーズ第2弾。全区間を走行できるフリー運転をはじめ，多彩な運転モードや車両・路線の紹介，パズルなどが楽しめる。

Windows95対応

オルカ物語

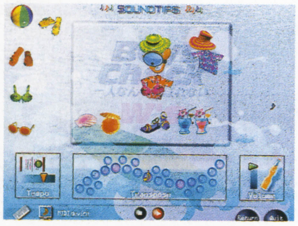
8/28 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

『ドルフィン・ブルー』『シロナガスクジラを追って』で人気の写真家，水口博也の作品集。オルカを題材とした120点以上の高画質フォトを，ナレーションや書き下ろし解説とともに鑑賞できる。

Windows95 & Macintosh

Pay Per Rom/W's

8/29 ■日本コロムビア ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



藤原いくろう，野上ゆかな，横山智佐などのメンバーによるユニット・バンド「W's（ウィズ）」の音楽素材を駆使して，ユーザーがオリジナル作品を編集できるエンターテインメント・ツール。

Windows95対応

写真とイラストでよくわかる 園芸の先生 観葉植物編

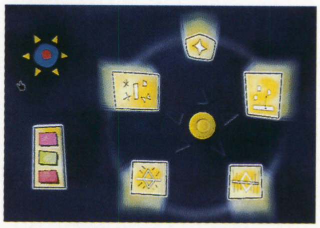
8/29 ■ゼロ ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

園芸の中でもっともポピュラーな観葉植物を，イラスト・写真・音声・テキストを使ってわかりやすく解説する。代表50種の手入れのコツや，スライドショー鑑賞モード，用語解説を収録。

Windows95 & Macintosh

サウンド・トイ

8/21 ■ボイジャー ■エンターテインメント ■2,500円 ■CD-ROM



［海外から移植］画面上のパネルをクリックしたりスライドすることで即興演奏を楽しめる。パネルにはフルートやタンバリンなどの300種の音色に加え，ロックやジャズなどのBGMも隠されている。

Windows95対応

英単語チャンプジム

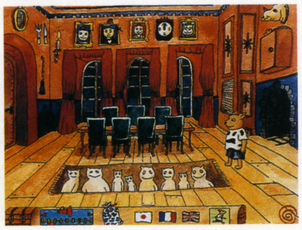
8/下 ■アドウィン ■教育 ■価格未定 ■CD-ROM

ボクシングを題材にした英単語学習ソフト。英字の書かれたサンドバッグをたたく，正しい単語を選択してロードワーク・コースを進むといったゲーム要素により，中学必修の1,200語が学べる。

Windows95対応

マックスとゆうれいじょう

8月 ■ジャストシステム ■教育 ■4,200円 ■CD-ROM

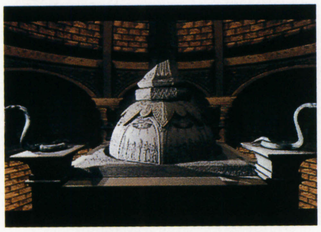


［海外から移植］ヨーロッパで人気の高いCD-ROMゲーム絵本を移植。「ゆうれいじょう」に閉じ込められた幽霊のウィリーを救い出すため，小犬のマックスがひとりで乗り込んでいく。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

シークレット オブ ザ ルクソール

6/27 ■インタープログ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）

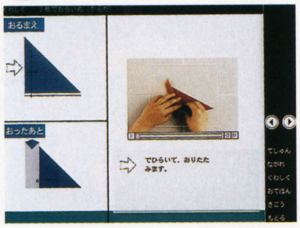


［海外から移植］好評の本格AVGがハイブリッド版で登場。エジプト・ルクソールを舞台に，遺跡に秘められた謎の古代文明の秘密を探る。特製のプレイヤーズガイドも付属。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

楽しいおりがみ遊び

7/11 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM



家庭向けの総合ソフト「家計の達人スーパーMs.」のオプションソフト・シリーズ第8弾。100種類，261本のムービーや詳細なナレーションで，さまざまな折り紙のテクニックを解説する。

Windows95 & Macintosh

魅惑のエスニック料理

8/中 ■東京システムハウス ■教養 ■3,980円 ■CD-ROM

アジア，アフリカ，オセアニア，アメリカなどから，100種類にもおよぶ各国の“熱くて辛い”エスニック料理を紹介するソフト。「家計の達人 スーパーMs.シリーズ」の第9弾にあたる。

前号追補タイトル Windows95対応

COMIC CD-ROM「チェンジ」

7/15 ■IMC ■エンターテインメント ■3,400円 ■CD-ROM

小山ゆうの名作野球マンガ「チェンジ」全話を収録したCD-ROM。原画イラストや登場人物の詳細をデータベース化したほか，オリジナル・スクリーンセーバーや壁紙なども用意している。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

プロジェクトX～刻まれた神の掟

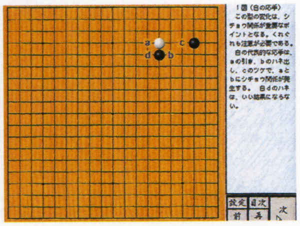
6/30 ■インナーブレイン ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

コンピュータ・グラフィックと実写の映像合成をふんだんに使用した本格ホラーAVG。“僕”の謎の死からストーリーが展開する。たたみかけるような恐怖とスリル，息のつけない急展開がウリ。

前号追補タイトル Windows95対応

もっと強くなる囲碁の先生 定石編2

7/11 ■ゼロ ■囲碁 ■6,800円 ■CD-ROM



『囲碁の先生』シリーズの上級者向けソフト。音声とテキストを使って，小ゲイマガカリ，逆ガカリなど，よく打たれる型（定石）の中から代表的なものを集めて解説してくれる。

Windows95対応

ランドセル小学3年

8/1 ■がくげい ■教育 ■8,600円 ■CD-ROM

掛け算や割り算，地図記号など，小学3年生を対象とした学校教育単元がミニゲームをとおして学べる学習ソフト。パソコンに親しみながら，興味をもって学習に取り組める人気シリーズの続編。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

香港ずぶずぶDEEPツアー

6/19 ■アスキー・サムシンググッド ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

中国返還で今年最大の話題となった香港の魅力をあまさず紹介するソフト。「人工知能お散歩モード」では，毎回ちがったルートで観光や乗り物，レストランなどのガイドをしてくれる。

前号追補タイトル Windows95対応

アニメ歴史シアター第3巻

7/3 ■アドウィン ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

歴史を流れでとらえられる，好評シリーズ『アニメ歴史シアター』の完結作。「開国から大政奉還まで」「第二次世界大戦」と，特別編である「原爆投下～トルーマンの決断～」を収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

自動車だいすきトミカワールド

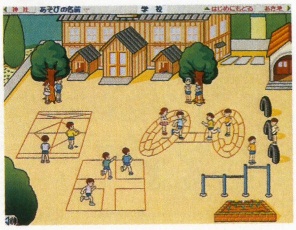
7/19 ■トミー ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ロングセラーのミニカー・シリーズ「トミカ」の世界をCD-ROM化。ドライビング・ゲームやパズル，実写ムービーをまじえた図鑑など，5つのアトラクションが楽しめる。

Windows95対応

ふるさとむかしあそび～広場編

8/下 ■アクアシステム ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



前作『自然編』につづく第2弾。こままわし，石けり，だるまさんがころんだなど，15種類の昔なつかしい広場での遊びを，ナレーションつきの楽しいアニメーションで紹介する。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ダイバーズ天国Vol.1

6/21 ■パイオニアビデオ ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

美しいダイビング・フォトで人気の書籍「ダイバーズ天国」をCD-ROM化。17インチサイズで表示可能な厳選67枚のフルカラー・フォトのほか，ダイビングMPEGビデオ27本を収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

やっぱりまるごと地獄先生ぬ～べ～

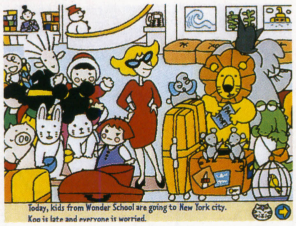
7/11 ■インナーブレイン ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

アニメやコミックで人気の「地獄先生ぬ～べ～」が『まるごと』シリーズで登場。おなじみの壁紙，スクリーンセーバーのほか，日めくりカレンダーやレターヘッドを収録。初回特典つき。

前号追補タイトル Windows95対応

Let's Play&U Can Chat Too! Vol.1 ～マイ・ファースト・デイ・オブ・スクール

7/19 ■コロムビアクリエイティブ ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

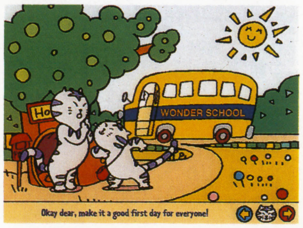


アメリカの子どもたちが実際に体験するシチュエーションをとおして，生きた英語を学べる教育CD-ROM。第1弾は猫のクーが小学校に入学した1日をシミュレート。楽しい音楽も魅力のひとつ。

前号追補タイトル

Let's Play&U Can Chat Too! Vol.2 ～マイ・ファースト・トリップ・トゥ・N.Y.シティ

7/19 ■コロムビアクリエイティブ ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



簡単な会話や音楽をとおして，自然に英語が学習できる英会話ソフト。今回はニューヨーク旅行が舞台。食事の注文や空港での申告など，子どもから大人までに役立つ英語をあつかっている。

前号追補タイトル

コンテンポラリー・ガールズ

7/21 ■デジタローグ ■写真集 ■6,800円 ■CD-ROM

“日本人の体型の記録”としてスタートした「YELLOWS」の最新作。写真家・五味　彬が，現代ならではの個性を持つ女性の姿を撮影，インタビューや精神分析学的な考察を含めて紹介する。

前号追補タイトル

レースクイーン in '97全日本GT選手権 レーシングビーナス

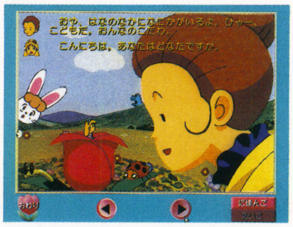
7/25 ■TDKコア ■写真集 ■4,500円 ■CD-ROM

今年の全日本GT選手権に集まったレースクイーンたちの魅力を収めた写真集ソフト。サーキットで撮影された写真やムービー，自己紹介などが見られる。所属チームを当てるクイズも収録。

前号追補タイトル

おやゆび姫

7/25 ■アポロンクリエイト/コアラブックス ■絵本 ■3,800円 ■CD-ROM



日本語と英語の切り替えが可能で，字幕を表示することもできる絵本ソフト。画面中のキャラクターをクリックすると動きだすなどのリアクションが。ぬり絵モードも収録されている。

前号追補タイトル　Windows95 & PowerMacintosh，ピピン対応

ジオン軍ミリタリーファイル

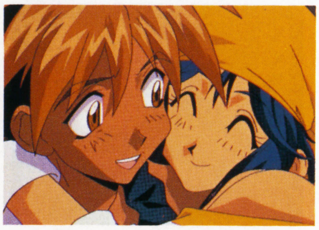
7/25 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

一年戦争の末期にジオン軍の技術士官が作成した報告書，という体裁でまとめた「機動戦士ガンダム」のデータベース。敵側の視点で考察したガンダムのデータなど，マニアックな内容がウリ。

前号追補タイトル　Windows95対応

セイバーマリオネットJ DAIRY COLLECTION

7/25 ■バンダイビジュアル ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



人気アニメ「セイバーマリオネットJ」がB.I.G.シリーズに登場。数々の名場面やキャラクターが，毎日ちがった壁紙となって表示される。スライドショーやオリジナル写真の追加機能もあり。

前号追補タイトル　Windows95対応

小笠原大冒険

7/25 ■バンダイビジュアル ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

いまも雄大な自然が残る小笠原の豊富な情報とアトラクションを満載したデータベース集。カエルのフロッキー，フローラといっしょに，小笠原の海と島々を8つのコースで冒険できる。

前号追補タイトル　Windows95 & Macintosh

イギリス保存鉄道

7/25 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

「T.F.S.鉄道シリーズ」第3弾。鉄道発祥の地イギリスに残る保存鉄道の数々を，写真や動画，くわしい解説で紹介する。30枚の壁紙と3種類のスクリーンセーバー機能つき。

前号追補タイトル　Windows95 & Macintosh

しりあがり寿 日めくりカレンダー

7/28 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

［Windowsから移植］先に発売されたWin版が好評の『日めくりカレンダー』シリーズが，ハイブリッド化された。特徴のある作風で人気の漫画家，しりあがり寿が描く世界がつづられている。

前号追補タイトル　Windows95 & Macintosh

猫大好き

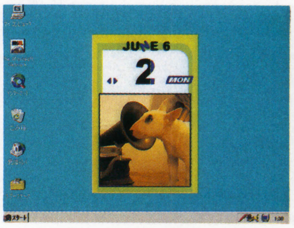
7/28 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

［Windowsから移植］Macユーザーの要望にこたえて発売となった『日めくりカレンダー』シリーズ作品。たくさんの猫たちの愛らしい姿が，デスクトップをにぎわせる。人気の種類も多数収録。

前号追補タイトル　Windows95 & Macintosh

ワンパク大行進 犬大好き

7/28 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

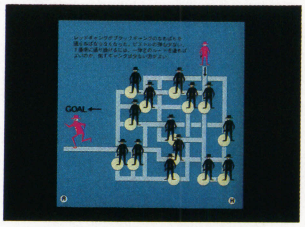


［Windowsから移植］毎日ちがった映像が表示される『日めくりカレンダー』シリーズの犬バージョン。身近な動物である犬をあらゆる角度から見せてくれる，犬好きにはたまらないソフト。

前号追補タイトル　Windows95 & Macintosh

パパズル80

7/31 ■インナーブレイン ■パズル ■4,700円 ■CD-ROM

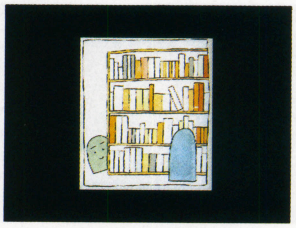


織咲　誠，福永和三郎，谷杉精一，田中英樹，竹村信哉の5人のデジタル・アーティストが，知恵とセンスを競いあって創造した個性的なパズル集。解くのはもちろん見ているだけでも楽しめる。

前号追補タイトル　Windows95 & Macintosh

ペソペソ

7/30 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

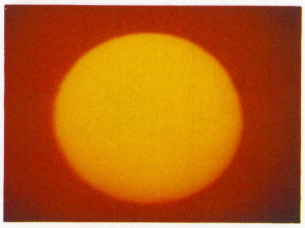


3タイトル発売される伊東昌美のデジタル絵本シリーズ作品の1本。本来作品が持っている雰囲気やテイストを壊さず，かつデジタルならではの表現を使って，新たな魅力を引き出している。

前号追補タイトル　Windows95 & Macintosh

太陽～taiyo

7/31 ■インナーブレイン ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM



写真家，伊藤凡恵の撮影による太陽の写真を集めたCD-ROM。数多くの作品から厳選したカットで構成されており，普段見ることのできない太陽のさまざまな表情を知ることができる。

前号追補タイトル

ともかく静かに 伊集院 静＋長友啓典

7／31 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

作家の伊集院 静とイラストレーターの長友啓典による人気書籍「ともかく静かに」をデジタル化した作品。動きのあるイラストや実写ムービーとの合成など，デジタルならではの表現を楽しめる。

前号追補タイトル

P-kies CD-ROM「えもじワープロ」

7／11 ■ジャストシステム ■教育 ■5,200円 ■CD-ROM

教育ソフト「P-kies CD-ROMシリーズ」の最新作。画面上の文字パレットからマウスで入力した文字を，楽しい絵文字に変換できる。作成した文章は便せんやハガキに印刷が可能。

前号追補タイトル

CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル③ あかちゃんがうまれた

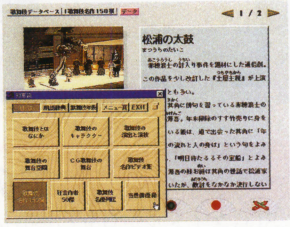
7／25 ■ジャストシステム ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM

NHKの番組などで使用されたクオリティの高い動物の生態映像を豊富に収録したデジタル図鑑第3集。150本のムービーを並べかえることで，自分だけの「動物チャンネル」が楽しめる。

前号追補タイトル

マルチメディア歌舞伎

5／29 ■アスキー ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM



日本の代表的な伝統芸能である歌舞伎のデータベース・ソフト。多数の舞台写真や錦絵，豊富なCGアニメーションを収録，詳細な考証と解説によって，わかりやすく歌舞伎を説明してくれる。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

EAVの『B.Q.(仮)』は『ブレインツイスター』の続編。富士通大分からは，ミスター・マリックが手品をレクチャーしてくれるソフトが発売される。「ポンキッキ」のガチャピン＆ムックが出演する教育ソフトも登場。

▼Windows95対応ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月6日	かっこいいぞ！にほんのれっしゃ	教育	ゲオ	3,800円
	キュートなエミーと英語で遊ぼう	教育	ゲオ	4,700円
6月20日	★縁日大好き！どんじゃらほい	エンターテインメント	サンリオ	5,700円
7月18日	世界一周鉄道の旅VOL.1 ニューヨーク発ロサンゼルス行	データベース	マルベニ	5,800円
	世界一周鉄道の旅VOL.2 アメリカ発パナマ行	データベース	マルベニ	5,800円
	世界一周鉄道の旅VOL.3 スウェーデン発イギリス行	データベース	マルベニ	5,800円
7月25日	★ザ・ロード・オブ・ローズ	データベース	大和堂	6,800円
7月30日	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
8月1日	★READER RABBIT(マ)	教育	インフィニシス	5,800円
8月8日	★バス釣りに行こう	データベース	イマジニア	3,800円
8月29日	★太宰 治「女生徒」	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	算数夢姫ラビー	教育	ソース	9,800円
	★おそうじ	エンターテインメント	インナーブレイン	3,980円
	★ヒメ	エンターテインメント	インナーブレイン	3,980円
8月下旬	★BUGS擬態・カムフラージュ編(仮)	図鑑	エーアンドピーコーディネータージャパン	6,800円
	クラシック・ランドVol.4 ～ビヴァルディ in ヴェネチア	エンターテインメント	PSD	5,800円
	CYLICA	教育	富士通	6,600円
9月4日	★地球	写真集	シンフォレスト	3,900円
9月12日	★植物楽器	エンターテインメント	ITOCHU	5,800円
	★The Art of ミスター・マリック	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	(予) 5,800円
9月18日	沖縄諸島	写真集	シンフォレスト	4,800円
9月20日	★アメリカ自然史博物館 ～地球のたからもの	データベース	ボイジャー	5,000円
9月26日	あしたのジョー スーパー・マニアックス第1巻 ファースト・シーズン～RIKIISHI'S DEATHBLOW	エンターテインメント	ゲームバンク	8,800円
	模型講座 ジオラマ編	エンターテインメント	ビームエンタテインメント	3,800円
9月上旬	ウルトラマン図鑑2	データベース	講談社	(予) 7,800円
9月中旬	ムーンリーディング	占い	インナーブレイン	3,980円
9月下旬	★ディノ	エンターテインメント	大和堂	未定
9月予定	★鉄道車両100年 ～日本車輌製造の歩みから	データベース	NECインターチャネル	5,800円
9月予定	★B.Q.(仮)	クイズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	デジタルプラレール トーマス	データ集	トミー	3,500円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スタンダード版	データベース	バンダイビジュアル	5,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スペシャル版	データベース	バンダイビジュアル	12,800円
	オーシャンライフ ポリネシア編	エンターテインメント	富士通	6,500円
	ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	(予) 6,600円
10月下旬	新潮美術ROM ファン・エイク	データベース	ボイジャー	7,000円
10月予定	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL.2 1965～1969	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
11月26日	★タナカカツキCD-ROM 「KERONCUEL(ケロンキュール)」	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
11月予定	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	★ルーブル美術館	データベース	トッパン	未定
秋頃予定	マルチメディア鳥類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	あさりよしとおCD-ROM画集 「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	SUEZEN CD-ROM画集 「kaleidoscope」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	めるへんめーかーCD-ROM画集 「不思議散歩」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	日本百名山II(仮)	写真集	シンフォレスト	3,980円
	★マンガでおぼえる将棋の先生 初級編	将棋	ゼロ	5,800円
	「ノートルダムの鐘」 アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
97年予定	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年1月下旬	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
未定	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディアはたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
	★デジタルコミックvol.3(仮)	エンターテインメント	大和堂	未定
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円

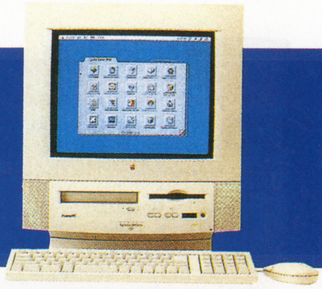
▼Windows95専用ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月20日	★アンティークトイ・コレクション・シリーズ バッテリートイ	データベース	トッパン	4,800円
	★アンティークトイ・コレクション・シリーズ ロボット	データベース	トッパン	4,800円
7月15日	★アンティークトイ・コレクション・シリーズ モーターサイクル	データベース	トッパン	4,800円
7月18日	★ガチャピン＆ムックのしぜんとあそぼう ふしぎのしまはおおさわぎ！	教育	アスク講談社	5,800円
	★ガチャピン＆ムックのしぜんとあそぼう むしむしランド	教育	アスク講談社	5,800円
7月24日	★東映こどもシアター 赤ずきんちゃん	エンターテインメント	東映ビデオ	3,980円
	★東映こどもシアター ジャックと豆の木	エンターテインメント	東映ビデオ	3,980円
	★東映こどもシアター みにくいあひるの子	エンターテインメント	東映ビデオ	3,980円
7月29日	★マルチメディア図鑑シリーズ別冊 虫の楽園	図鑑	アスキー	3,800円
8月8日	リクくんのボクできた！Vol.1 〈しつけ:お家〉編	教育	ゲオ	4,800円
	マイリトルコンポーザー・モーツァルトをきこう	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	3,800円
8月9日	★ゆけゆけ！ロンロン	SLG	インテリジェンス・コミュニケーション	9,800円
8月中旬	★ぽれぴ'97	ツール	ユーズテック	3,800円
9月5日	おどおどおっでぃ 虹のほうせきをもとめて	AVG	I.D.C.メディアスタジオ	5,800円
9月20日	★セネガル／ユッスー・ンドゥール	エンターテインメント	ボイジャー	6,000円
9月21日	★完全探偵マニュアル	エンターテインメント	ダイナウェア	6,800円
9月予定	いのまたむつみ作品集～Hades	画集	バンダイビジュアル	7,800円
10月29日	★デジエピシリーズ「カストラート」(仮)	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
	★デジエピシリーズ「シャンソン」(仮)	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
10月30日	★ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
10月予定	★コミックオンVOLUME 5	エンターテインメント	東芝EMI	未定
11月21日	インカーネイティア	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 6,800円
秋頃予定	オーバー・ザ・ライヒ ヨーロッパ空戦史	SLG	グラムス	9,800円
12月予定	★アンティークトイ・コレクション・シリーズ テディーベア	データベース	トッパン	未定
未定	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	★ダイバーズ天国Vol.2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	★ダイバーズ天国Vol.3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円

▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月1日	ハラペコ月と星あつめ ～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
10月1日	アベラシオン～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
10月予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
11月予定	イエロー・ブリック・ロードIII ～ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
秋頃予定	ディズニーのマジック・アーティスト	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
未定	エリザベス・ペイトン	絵画集	シナジー幾何学	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME(ガイナックス)夏頃→秋頃●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開発)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)9月●フィレンツェ日本語版(マルチソフト)夏頃→未定●スターサイト(ゲオ)8月8日●ピスト(ズー)未定●マイリトルコンポーザー・チャイコフスキーをきこう(ソニー・ミュージックエンタテインメント)8月8日●アートワンダー！(インフィニシス)7月→8月8日●デジタルプラレール＆トミカ共通パーツ(トミー)7月下旬●黒田征太郎＋日暮真三こころめくり(インナーブレイン)7月下旬→7月●タイム・マシーン365～発想転換 雑学事典(ゲオ)8月8日●BIRD ROM 富士に住む野鳥たち(ナグザット)6月→6月20日●ぴあMAPグルメ＋駅すぱあと'97～'98(イメージライブラリー／ぴあ／ヴァル研究所／ラムゼス)6月下旬→6月24日●マンガでおぼえる将棋の先生 入門編(ゼロ)[タイトル変更]●AICビジュアルファイル1(AICスピリッツ)7月25日→7月31日●スイス鉄道紀行(東京書籍)7月上旬→7月4日●はじめてのパン作り(東京システムハウス)6月下旬→6月20日●花のアレンジメント(東京システムハウス)1月中旬→1月8日●平家物語(富士通ソーシアルサイエンスラボラトリ)6月20日→7月10日●バーチャル・タロット(エー・アイ・ソフト)[Windows3.1／95とMacintoshに機種変更]



Macintoshシリーズ
MACINTOSH SERIES

今月の新作

あの不朽の名作が，廉価版となって再登場！

SLGタイトルが目立つ今月の新作群だが，その中でマクシスから発売される2作品に注目してみよう。「おや？」と思った人もいるかも知れない。そう，これはあの名作『シムシティ2000』と『シムタウン』が，廉価版として再発売されるものなのだ。しかも，今回の発売は開発元直々によるもの。世代交代のはげしい現在のゲーム業界にあって，こうした過去の名作を大事にあつかう動きは評価したいところだ。ほか，やはり名作の呼び声も高い『ウイニングポスト』シリーズに最新作が登場しているのにも注目。　（林　秀人）

キネマ旬報シネマデータベース アメリカ編

8／1　■NECインターチャネル　■データベース　■8,500円　■CD-ROM

「キネマ旬報」の持つ膨大な資料を収録した映画データベース・ソフト。1919～1996年までに日本で公開された，約11,000作品におよぶアメリカ映画の情報が収録されている。検索機能も充実。

スカイトリップアメリカ ～アメリカへの旅 for Macintosh

8／1　■エー・アイ・ソフト　■教育　■7,800円　■CD-ROM

［海外から移植］前作『エジプトへの旅』につづくトラベル・シミュレーション・シリーズの第2弾。北米各地の美しい景観が楽しめるほか，アメリカの文化や歴史に関するデータも多数収録している。

どきどき ON AIR

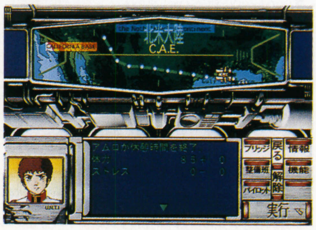
8／12　■ボトムアップ　■SLG　■CD-ROM　■各9,800円（通常版，初回限定小森まなみ／丹下　桜／池澤春菜プレミアムパッケージ）

ディレクターとなってラジオ番組を制作するSLG。ゲームはフル音声で展開する。パーソナリティーとして出演の小森まなみ，丹下　桜，池澤春菜のグッズを同梱した初回限定版も3種類発売。

PowerMac専用／ピピン対応

機動戦士ガンダム ホワイトベース第13独立部隊

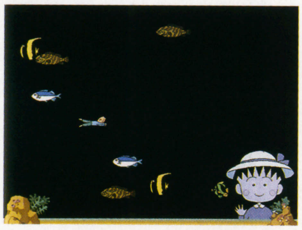
8／8　■バンダイ・デジタル・エンタテインメント　■SLG　■8,800円　■CD-ROM



ガンダムリアルシミュレーション第2弾。ホワイトベースの艦長・ブライトとなり，アムロやカイなどのパイロットを育成しつつジャブローをめざす。原作を基本にしたマルチ・シナリオを採用。

ちびまる子ちゃんスクリーンセーバー

8／20　■ポニーキャニオン　■スクリーンセーバー　■5,800円　■CD-ROM



「ちびまる子ちゃん」を題材にしたスクリーンセーバーを12本収録。テレビでおなじみのキャラクターが画面の中を飛びまわる。パソコン起動時に毎日の運勢が占える「丸尾くんおみくじ」機能つき。

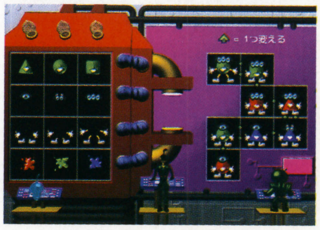
ウイニングポスト3

8／29　■光栄　■競馬SLG　■11,800円　■CD-ROM

［Windows95から移植］定評のある馬主SLGの最新作。レースシーンに有名声優を起用するなど演出面が改良されたほか，海外種牡馬も登場するようになった。97年度JRA新番組表に対応。

算数戦士ブラスター2 ～暗算都市の秘密

8／29　■ソース　■教育　■9,800円　■CD-ROM



［海外から移植］アクション・ゲームをプレイしながら算数の知識が身についていく教育ソフトの第2弾。四則演算から分数の計算までを学習できる。子どものやる気を高めるような演出が特徴。

シムシティ2000 スペシャルエディション日本語版

8／29　■マクシス　■SLG　■6,980円　■CD-ROM

［海外から移植］名作SLG『シムシティ2000』が，『シナリオ集』『アーバンリニューアルキット』同梱で再発売。プレイヤーは市長となり，理想的な街をめざして都市を発展させていく。

シムタウン日本語版

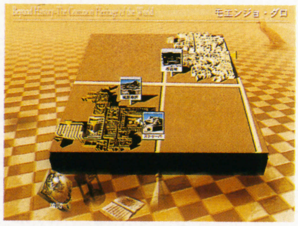
8／29　■マクシス　■SLG　■6,980円　■CD-ROM

［海外から移植］町作りをテーマにした箱庭SLGが，廉価版となって再発売される。『シムシティ』シリーズよりも小規模な町を運営していく。住人たちの希望や行動を参照することも可能。

前号追補タイトル

世界遺産 時を超える旅～都市編

7／11　■富士通　■教養　■6,800円　■CD-ROM



［海外から移植］ユネスコが指定した世界遺産都市の貴重な資料を，30分以上のムービーやCGで鑑賞できる映像集。ヴェネチア，フェズ，モヘンジョダロ，ルアンパバーンの4都市を収録している。

前号追補タイトル

世界の車窓から[VI]フランス編 ～パリ発，列車でめぐるフランスの旅

7／25　■富士通　■エンターテインメント　■6,600円　■CD-ROM（2枚組）

『世界の車窓から』シリーズ最新作。パリからTGVやローカル列車に乗る観光旅行が体験できる。20か所以上の風景を収めたムービーや1,000点以上のスライドで，フランスの情景を満喫できる。

日本語マニュアル付英語版／PowerMac専用

TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC

8／8　■マイクロマウス　■3Dシューティング　■9,800円　■CD-ROM

特別篇も公開された映画「スター・ウォーズ」を題材にした3Dシューティング。プレイヤーは帝国軍の兵士となり，反乱軍を駆逐するべく戦闘に挑む。帝国側に視点をおいた物語展開が特徴的。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

バンダイから「SDガンダム」を題材にしたカードゲームが登場（ちなみにピピンに対応している）。『ときメモスクリーンセーバーVol.3』は9月25日へ延期になった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月19日	アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック	映像集	東宝	5,800円
7月21日	★ニルヴァーナ・エンジン	エンターテインメント	ボイジャー	3,000円
夏頃予定	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通	6,500円
9月12日	パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	6,660円
9月19日	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	シエラ・パイオニア	9,800円
	★アットカード SDガンダム外伝（PA）	カードゲーム	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	6,800円
9月25日	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	（予）4,800円
9月中旬	クリック＆クリエイト	ツール	富士通	未定
9月予定	水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	9,800円
	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	（予）6,600円
秋頃予定	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	5,800円
	すべての道はローマに通ずる ～帝国建設への野望	SLG	ITOCHU	未定
	インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
	★インターアクティブ百科 天体と宇宙	教養	DDPデジタルパブリッシング	11,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
10月9日	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	18,800円
10月予定	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
11月予定	★ボールディランド	SLG	バンプレスト	（予）9,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル（PA）	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン（セキサス）未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh（クエスト）未定→7月26日●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh（クエスト）未定●あの素晴しいラーメンスペシャル（イタチョコシステム）6月20日→7月19日●バーチャル・シアター・シリーズ⑩スイッチング・チャンネル～Switching Channels（サクセス）6月30日→6月27日●DIABLO（ソース）7月30日→8月●たまごっちCD-ROM（バンダイ・デジタル・エンタテインメント）7月→8月8日●バーチャル・タロット（エー・アイ・ソフト）［ハイブリッドから機種変更］●タイムゲート（ケイエスエス）6月27日→未定●デジタル棋書 囲碁部最強者挑戦シリーズ'96（亘香通商）6月下旬→6月10日●デジタル棋書 五段突破の詰碁100（亘香通商）6月下旬→7月中旬●デジタル棋書 第46期王将戦（亘香通商）7月上旬→7月中旬●フレッドのぼうけん（eigoMedia）5月30日→7月28日●信長の野望・将星録（光栄）7月→7月25日●飛龍（亘香通商）6月下旬→7月中旬

（PA）……ピピン対応／（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

その他のパソコン

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

マイクロマウスから発売になっている2タイトルは来月号にて紹介する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月3日	★JET FIGHTERIII（マ）	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
8月1日	★GOLF PRO 2000（マ）	ゴルフ	マイクロマウス	9,800円
8月予定	コマンチ3日本語版	フライトSLG	マイクロマウス	（予）10,800円
9月26日	SHADOW WARRIOR（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	（予）7,800円
9月上旬	ARMORED FIST 2 ：M1A2 ABRAMS（マ）	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
9月予定	LED WARS（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	（予）7,800円
10月予定	CHASM（マ）	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	（予）7,800円
秋頃予定	アーキメディアン・ダイナスティ（仮）	SLG	アートディンク	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

『ガイナロックR』はWindows95との両対応になる予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女（〇=）	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
▼PC-9821（256色，CPU386以上が必要な作品）				
8月29日	ガイナロックR	AVG	ソニア	8,800円
未定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ（コスモスコンピューター）未定●囲碁IV（アスキー）未定

（=）……PC-9801／9821対応

コンビニ販売専用

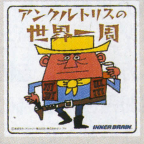
一発くん

■CDウェーブ ■オムニバス ■980円 ■CD-ROM ■Windows

猿に動きをマネさせる「モンキーマンキーベイビー」など，簡単ながらついついハマッてしまうミニゲームを4本収録。

アンクルトリスの世界一周

■富士通パレックス ■シューティング ■1,280円 ■CD-ROM ■ハイブリッド



なつかしのCMキャラクター，アンクルトリスが悪者を倒すために世界中を旅する，シューティング・ゲーム。

ラヴェイジD.C.X～プロローグ

■CDウェーブ ■3Dシューティング ■1,480円 ■CD-ROM ■Windows95

全方向スクロールの3Dアクション・シューティング。エイリアンから地球を守るのが目的。2ステージで遊べる。

スーパーパズルファイターII X～プラクティス

■日本IBM ■アクションパズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

さくら，フェリシアなど，カプコンの人気キャラがSDで登場する落ちものパズル。同色ジエムをつなげて消していく。

ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ The Coaur d'Alene～ハーフコース

■日本IBM ■ゴルフ ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

米国アイダホ州にある実在のコースを実写で再現したゴルフゲーム。グラフィックの美しさが特徴。9ホールのみプレイ可。

ロックマンX3～プラクティス

■日本IBM ■アクション ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

カプコンの人気横スクロール・アクション。ロックマンXとゼロを操作して，襲いくる敵を倒しながら進んでいく。

※すべて8月5日発売

ニンテンドウ64

NINTENDO64

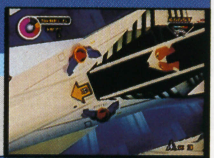
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月の1位は『スター・ウォーズ～帝国の影』。やはり映画「～特別篇」の公開が追い風になったようだ。6位の『トラブルメーカーズ』も初のランクイン。どこまで順位を上げてくるか楽しみだ。

1 スター・ウォーズ～帝国の影
初登場
●任天堂
●3Dシューティング
●7,800円

2 スターフォックス64
前1位
●任天堂
●3Dシューティング
●9,800円



3 時空戦士テュロック
前3位
●アクレイムジャパン
●3Dアクション
●7,800円

4 マリオカート64
前2位
●任天堂
●レーシング
●9,800円

5 スーパーマリオ64
前5位
●任天堂
●アクション
●9,800円

6 ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
初登場
●エニックス
●アクション
●8,900円

7 実況パワフルプロ野球4
前4位
●コナミ
●野球
●8,900円

8 ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット
前7位
●エニックス
●AVG
●9,800円

9 ドラえもん～のび太と3つの精霊石
↑前10位
●エポック社
●アクション
●7,980円

10 実況Jリーグ パーフェクトストライカー
↑再登場
●コナミ
●サッカー
●9,800円

これぞ王道！ ニンテンドウ64で『ファミスタ』リーグ開幕！

このシリーズを知らずして，野球ゲームは語れない！　ファミコン＆スーパーファミコンで好評を博した『ファミスタ』シリーズ。その最新作がN64に登場だ。

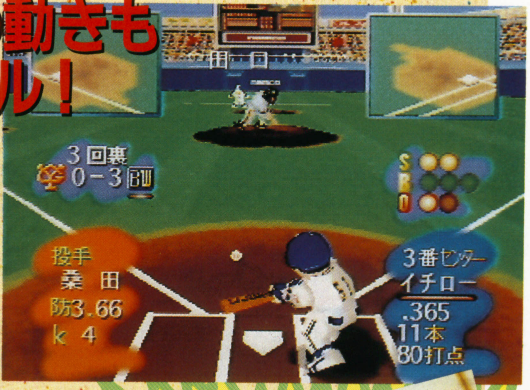
従来のシリーズ作品と大きく異なるのは，キャラがポリゴン化されたこと。さらに，それらの動きがモーション・キャプチャー技術を使って表現されているということだ。これによって，振り子打法，一本足打法といった有名選手の個性的な動きが，バッチリ再現されている。ファンにとってはうれしい配慮といえるだろう。

また，操作に3Dスティックを使用する点も見のがせない。攻撃時はアッパー・スイングなのかダウン・スイングなのか，守備時ならトスなのか全力投球なのかといった，こまかな動作を行なうことが可能なのだ。

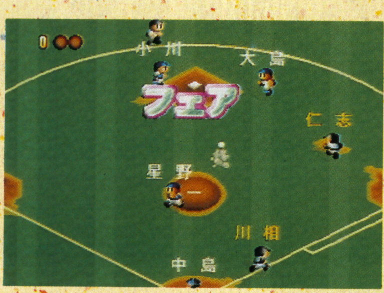
シリーズのウリであった「優れた操作感」はもちろん健在。ナムコのN64参入第1弾としても，待ち遠しい作品だ。　（八巻将之）

ファミスタ64
■ナムコ　■野球
■97年予定　■価格未定

選手の動きも超リアル！



▶桑田VSイチロー！　まるで本物のような動きで，夢の対決が実現できるのだ

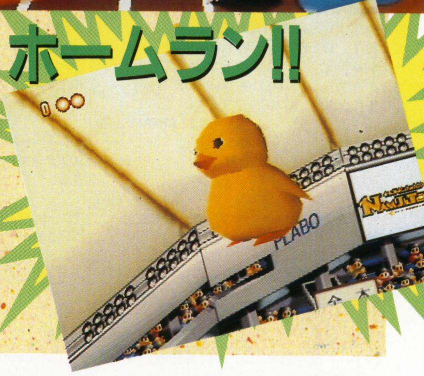


▶守備画面は操作性を考慮し，前作同様2Dで表現されている

▼実在12球団＋オリジナル2球団の中から，チームを選択できる

▲選手の名前は当然すべて実名。より感情移入できるってもんです

ホームラン!!



今月の新作

今月の紹介は総勢8タイトル。いよいよラインナップがそろってきたというカンジだ。価格帯も，6,000～7,000円台が主流になりつつあるし，ユーザーにとってはうれしい状況だね。さて注目作は，任天堂の『ゴールデンアイ007』と，コナミの『がんばれゴエモン』あたりだろうか。『ウエーブレース64』と『スーパーマリオ64』は，振動パック対応＆低価格になって再登場するぞ。

麻雀放浪記クラシック

8/1　■イマジニア　■麻雀　■7,900円　■96メガ・カートリッジ

同名小説をゲーム化。麻雀勝負で話が進んでいく「ストーリーモード」，勝つごとに有効なアイテムを取得できる「いかさまモード」，対局専用の「フリー対戦モード」が用意されている。

ドゥーム64

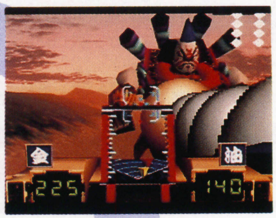
8/1　■ゲームバンク　■3Dアクション　■7,800円　■128メガ・カートリッジ

［海外から移植］名作3Dアクション・シューティングがN64に登場。銃などで怪物を倒しながら出口をめざす。各ステージには隠された秘密があり，それらを解いていくパズル的要素も含まれている。

がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり

8／7 ■コナミ ■アクション ■8,900円 ■128メガ・カートリッジ

人気アクションの最新作。町，城といったフィールドは，すべてポリゴンで表現されている。それぞれ能力がちがうゴエモン，エビス丸，サスケ，ヤエの4人の使いわけがポイント。



▶コクピット視点で行なわれる巨大ボスとの戦闘も，これまでどおりの迫力だ

◀4人のキャラクターは，それぞれ得意な術を持っている。うまく使いわけよう

パワーリーグ64

8／8 ■ハドソン ■野球 ■6,980円 ■64メガ・カートリッジ

リアルなグラフィックが特徴の本格野球ゲーム。選手や球場はポリゴンで作成されており，多彩なカメラ・アングルでのプレイが可能となっている。選手データは97年度の最新版を使用。

飛龍の拳ツイン

8月 ■カルチャーブレーン ■対戦格闘 ■7,800円(予価) ■96メガ・カートリッジ

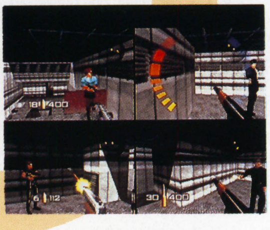
同社の対戦格闘シリーズ最新作が，3Dタイプになって登場。4頭身キャラでアイテムも出現する「SDモード」と，8頭身のキャラが闘う本格派格闘の「リアルモード」を用意。振動パックに対応。

ゴールデンアイ007

8／23 ■任天堂 ■3Dアクション ■6,800円 ■96メガ・カートリッジ

人気映画を題材にした3Dアクション・シューティング。国際犯罪組織の野望を阻止するために，危険なミッションに挑んでいく。2～4人プレイが可能な対戦モードも収録。振動パックに対応。

▶ステージ数は18面以上。映画未登場のオリジナル・ステージもある



◀AIにより，敵は高い思考力を持っている。待ち伏せや援軍には気をつけろ

前号追補タイトル

ウエーブレース64

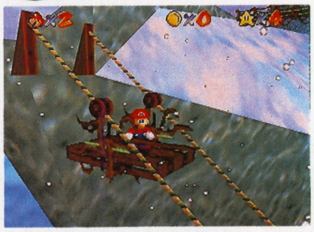
7／18 ■任天堂 ■レーシング ■6,800円 ■64メガ・カートリッジ

昨年9月に発売された同名タイトルが，振動パック対応になって再登場。ジェットスキーでの水上レーシング・ゲームで，画面を上下2分割しての対戦プレイもできる。ゴーストのセーブが可能になった。

前号追補タイトル

スーパーマリオ64

7／18 ■任天堂 ■アクション ■6,800円 ■64メガ・カートリッジ



昨年6月に発売された同名タイトルが，振動パック対応になって再登場。クッパにさらわれたピーチ姫を助けるため，絵画の中の不思議世界でマリオが大冒険をくり広げる。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

ナムコから『ファミスタ64』，コンパイルから『ぷよぷよSUN64』などが発表された。64DDで発売が予定されている『ポケモン64』は，RPGではない模様。ディスクの利点を活かした新『ポケモン』になるそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
9月18日	実況ワールドサッカー3	サッカー	コナミ	未定
9月上旬	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	7,500円
9月下旬	爆ボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
10月24日	Jリーグイレブンビート1997	サッカー	ハドソン	6,980円
10月予定	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	未定
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
秋頃予定	エアロゲイジ	レーシング	アスキー	未定
	バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル(仮)	プロレス	アスミック	未定
	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	未定
	キラッと解決！64探偵団	テーブルゲーム	イマジニア	未定
	シムシティ2000(仮)	SLG	イマジニア	未定
	3D格闘(仮)	対戦格闘	イマジニア	未定
	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	未定
	トップギア・ラリー	レーシング	ケムコ	未定
	★ぷよぷよSUN64	アクションパズル	コンパイル	未定
	★HEIWAパチンコワールド64	パチンコ	ショウエイシステム	未定
	森田将棋64	将棋	セタ	未定
	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
	64大相撲(仮)	相撲	ボトムアップ	未定
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	アクション	コナミ	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
	★スペースダイナマイツ	対戦格闘	ビック東海	未定
97年予定	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション(仮)	フライトSLG	トミー	未定
	★ファミスタ64	野球	ナムコ	未定
	F-ZERO64(仮)	レーシング	任天堂	未定
	カービィのエアライド(仮)	アクション	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64(仮)	ARPG	任天堂	未定
	ヨッシーアイランド64(仮)	アクション	任天堂	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	フライトシミュレータ(仮)	フライトSLG	ビデオシステム	未定
冬頃予定	魔法聖紀エルテイル(仮)	RPG	イマジニア	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	★忍たま乱太郎64	アクション	カルチャーブレーン	(予) 7,800円
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	アイスホッケー	ゲームバンク	未定
	ブレード＆バレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	悪魔城ドラキュラ3D(仮)	アクション	コナミ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	G.A.S.P!! ～ファイターズネクストリーム	対戦格闘	コナミ	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	ゴルフ(仮)	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー(仮)	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト(仮)	アクション	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	未定	ハドソン	未定
▼64DD用ディスク				
98年3月予定	シムシティ64(仮)	SLG	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG64(仮)	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター64(仮)	未定	任天堂	未定
	マザー3～キマイラの森(仮)	RPG	任天堂	未定
	マリオペイント64(仮)	ツール	任天堂	未定
未定	ウルトラドンキーコング(仮)	アクション	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64(仮)	ツール	任天堂	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa(クオンパ)(T＆Eソフト)未定●ワイルドチョッパーズ(セタ)未定●雷のごとく～超高速囲碁(セタ)未定●雀豪シミュレーション麻雀道64(ビデオシステム)7月→7月25日

セガサターン

SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

9位までが初登場という波乱の今月。『ソニック』シリーズの歴史をまとめた作品『ソニックジャム』が1位に輝いた。『サムスピ』のキャラクターが活躍する『真説サムライスピリッツ』も2位と健闘。

1 ソニックジャム
初登場
●セガ
●アクション
●4,800円

2 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
初登場
●SNK
●RPG
●6,800円

3 ゲーム天国
初登場
●ジャレコ
●シューティング
●5,800円/7,800円（極楽パック）

4 超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか
初登場
●バンダイビジュアル
●シューティング
●6,800円

5 マジカルドロップIII
初登場
●データイースト
●アクションパズル
●5,800円

6 クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡
初登場
●カプコン
●クイズ
●5,800円

7 沙羅曼蛇デラックスパックプラス
初登場
●コナミ
●シューティング
●5,800円

8 サクラ大戦 限定復刻版
初登場
●セガ
●AVG＋RPG
●8,800円

9 わくわく7
初登場
●サンソフト
●対戦格闘
●5,800円/7,800円（拡張RAMカートリッジ同梱版）

10 下級生
前2位
●エルフ
●SLG
●7,800円

新タイトル多数 3社による合同発表会の様子をお知らせするぞ

先月，セガ・カプコン・コンパイルの3社が合同で，サターンの新作発表会を開催した。全日本プロレスをテーマにした新作や，アーケードからの移植作など，強力なタイトルが明らかになったのだ。

同時に，これまでの1メガから4メガに容量をアップさせた新型の拡張RAMカートリッジの発売も発表された。とりあえず，カプコンの新作3タイトルに同梱される予定だそうだ。 （白川大輔）

セガ

全日本プロレスリングの創設25周年を記念して発売されるのが『全日本プロレス featuring Virtua（仮）』。動きをリアルに再現するため，モーション・キャプチャーを採用している。スタジオにリングを設置し，各選手の動きを収録したという徹底ぶりだ。また『バーチャファイター』シリーズのウルフ・ホークフィールドとジェフリー・マクワイルドが参戦していることも大きな特徴。プロレス・ファンだけでなく『バーチャ』ファンも楽しめる1作だ。

セガはほかにも，『ソニックR』『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ』を発表した。

ジェフリー&ウルフも参戦!!

◀全13名の豪華な顔ぶれ。外国人選手も5人出場する

▲▶ジャイアント馬場や三沢光晴をはじめとする全日本プロレスのメンバーが登場。リングの上で火花を散らすぞ。ウルフやジェフリーたちとの夢の対決が実現するのだ

カプコン

カプコンから発表されたのは，アーケードで人気の高かった『X-MEN VS.ストリートファイター』『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』『ヴァンパイア セイヴァー』の3作。早くも『マーヴル VS.』『セイヴァー』の移植が決定した。『X-MEN～』には4メガの拡張RAMカートリッジが同梱，対応しているため，アーケード版とくらべても遜色を感じさせない作品になりそう。発売は『X-MEN～』が今秋，それ以外は未定とのこと。

※画面はアーケード版

◀豪快さが魅力になっている『X-MEN～』

コンパイル

『ぷよぷよ』の原点『魔導物語』と，プレイごとにマップが変わる『わくわくぷよぷよダンジョン』のRPG勢にくわえ，音楽ソフト『i miss you.』を発表。これは音楽，雑誌，ゲームを融合させた『ディスクステーション』の別冊的作品で，田中勝己の新曲をフィーチャーした内容だ。

今月の新作

対戦格闘ゲームファンには，カプコン期待の新作『マーヴル・スーパーヒーローズ』がオススメ。アクション・ゲームでは『ロックマンX4』や『プリルラ』あたりが注目株か。『ときメモ』のキャラクターが登場するパズルゲーム『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』，エヴァンゲリオンやガンバスターといった新キャラクターが話題の『スーパーロボット大戦F』も人気が出そうだ。

ロックマンX4

8/1
■カプコン ■アクション
■5,800円/6,800円（スペシャルリミテッドパック）
■CD-ROM

横スクロールのアクション・ゲーム。プレイヤー・キャラとしてロックマンXとゼロが選択でき，それぞれ異なったストーリーが展開する。要所にアニメーションが挿入されるようになった。

ラングリッサーIV

8/1
■メサイヤ ■SLG+RPG
■5,800円/6,800円（スペシャルパッケージ）
■CD-ROM

ストーリー性重視の同名シミュレーションRPG第4弾。キザロフ元帥率いる連邦軍と，彼によって村を滅ぼされた主人公たちとの戦いを描く。うるし原智志がキャラクター・デザインを担当。

MARVEL COMICS.X-MEN TM&© 1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

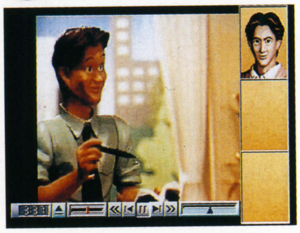
激突甲子園

8/1 ■魔法株式会社 ■野球SLG ■5,800円 ■CD-ROM

ポリゴンで構成された高校野球SLG。全国4,089校を収録した甲子園大会トーナメントや、チームを育成して甲子園をめざす大会シミュレーション・モードなど、各種のモードを用意。

南方珀堂登場

8/7 ■アトラス ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



「プロファイリング」をもちいて犯人を導きだす新タイプのAVG。検察から届けられたビデオを検証し、犯人の心理を想像していく。メイン・シナリオのほかに練習用のシナリオ2本を収録。

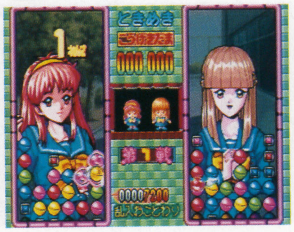
爆れつハンターR

8/7 ■キングレコード ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

同名アニメをゲーム化。世界の魔力を制御できる「プラチナストーン」をめぐって、キャロットたちが冒険をくり広げる。本編で登場したおまけゲームを独立して遊ぶことも可能。18歳以上推奨。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

8/7 ■コナミ ■アクションパズル ■5,800円(予価) ■CD-ROM

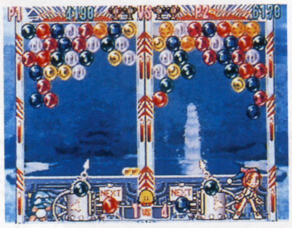


[プレイステーションから移植] 同社の『ときめきメモリアル』に登場したキャラクターを使ったパズルゲーム。自分のフィールドにある「たま」の位置を入れ換えて、色をそろえて消していく。

モデム専用

パズルボブル3 FOR SEGANET

8/8 ■セガ ■パズル ■2,800円(予価) ■CD-ROM



[アーケードから移植] 同名パズルゲームのモデム対応版。XBANDを使って、電話回線を利用した対戦ができるようになっている。通信を使わないときは練習用として「1P PUZZLE」が遊べる。

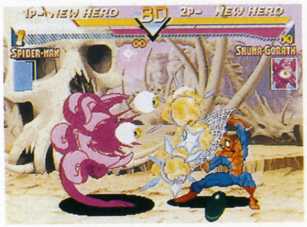
魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!

8/8 ■NECインターチャネル ■デジタルコミック ■6,800円 ■CD-ROM

主人公・砂沙美のセリフや行動を選択することによって、物語が展開していくデジタルコミック。スタジオオルフェがサターン版のために書き下ろしたストーリーを楽しめる。

マーヴル・スーパーヒーローズ

8/8 ■カプコン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



[アーケードから移植] アメリカのヒーローたちが活躍する『X-MEN』の続編的存在。ベクトル理論やジェム・アビリティ・システムといった、従来の対戦格闘にはなかった要素を満載している。

古伝降霊術 百物語

8/8 ■ハドソン ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

霊が現れると言われている怪談会「百物語」をモチーフにしたAVG。実写映像やCGなどが挿入された全100話が楽しめる。タレントの稲川淳二が監修し、彼自身が手がけた怪談も収録。

黒の断章

8/8 ■OZクラブ ■AVG ■6,300円 ■CD-ROM

[パソコンから移植] 主人公とパートナーのふたりの視点でストーリーが進行するAVG。彼らの住むマンションで起きた殺人事件をきっかけに、オカルト色を帯びた猟奇殺人事件が巻き起こる。

ぱにっくちゃん

8/8 ■イマジニア ■AVG ■6,800円/7,800円(初回限定キャラクターBOX) ■CD-ROM

90分以上におよぶアニメ・ムービーを収録したAVG。プレイヤーはケンゴとなって、謎の美少女「ぱにっくちゃん」とともに映画の世界を飛びまわる。木村貴宏がキャラ・デザインを担当。

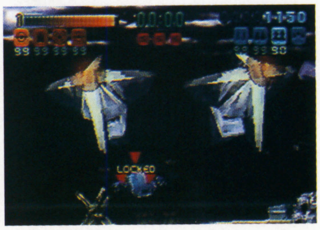
天下制覇

8/8 ■イマジニア ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 徳川家康の生涯を描いた歴史SLG。物語はAVG形式で進行し、史実とはちがったストーリーを楽しむこともできる。初回限定版には「徳川家康合戦譜」を同梱。

ファイナリスト

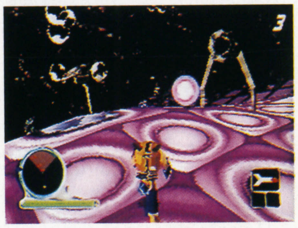
8/8 ■ギャガ・コミュニケーションズ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



[プレイステーションから移植] 究極の殺人兵器を破壊するため、B1クラフトをあやつって全5ステージのクリアをめざす。敵を破壊するだけでなく、謎解きなどの要素も楽しめる。

ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙・人体

8/8 ■メディアクエスト ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM



仮想の人体内部を探検しながら、体のことが学習できるエデュテインメント・ソフト。人体の知識を学ぶブラウザモードと、電子ダイバーとしてモデルボディの危機を救うプレイモードがある。

奥菜 恵 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア

8/8 ■バンダイビジュアル ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

フリー・シナリオ，マルチ・エンディングの恋愛SLG。宮崎シーガイアを舞台に，人気アイドルの奥菜 恵と4日間のバーチャル・デートが楽しめる。オープニング&エンディングには彼女の曲を採用。

テラクレスタ3D

8/8 ■日本物産 ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

アーケードの往年のシューティング・ゲームを3D化。自機や敵キャラクターにはポリゴンが使用されている。味方機との合体によるパワーアップや，分離してのフォーメーション攻撃が特徴。

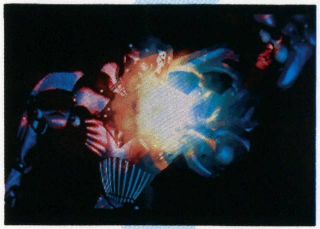
スコーチャー

8/22 ■アクレイムジャパン ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

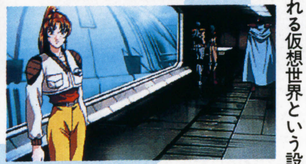
[海外から移植] 2021年の荒廃した大都市を舞台にくり広げられるモータースポーツ。6レースを勝ち抜いてチャンピオンをめざす「チャンピオンシップ」など，合計3種類のモードが用意されている。

VIRUS(ウイルス)

8/22 ■ハドソン ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(3枚組)



▶各キャラクターのデザインは、イラストレーターの菲沢靖が担当している

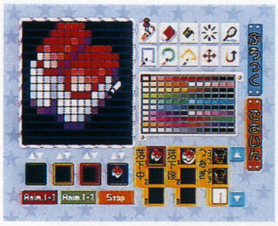


◀人々が暮らしているのは「電脳ネットワーク」と呼ばれる仮想世界という設定

人類が構築した仮想世界を舞台に、電脳犯罪捜査官であるサージが消息不明の兄・レオンの行方を追うAVG。CGとアニメーションを融合させた「ハイブリッド・ビジュアル」が特徴。

落ちゲー・デザイナー 作ってポン!

8/29 ■パック・イン・ソフト ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



簡単に落ちものパズルゲームが作れる「クイックメーカー」モードや、タイトル・ロゴまで作成可能な「デザイナー」モードなどがあるツールソフト。宮村優子がガイドの音声を担当している。

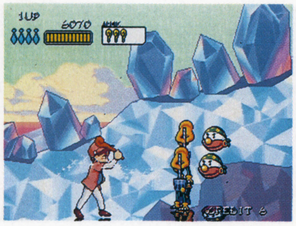
プラドルDISC Vol.6 吉田里深

8/29 ■Sada Soft ■写真集 ■3,000円 ■CD-ROM

アイドル候補を紹介するシリーズの第6弾。メイキング写真400点、吉田里深への100の質問、写真集メイキング・ムービーなどを収録しているほか、2種類のミニゲームも楽しめる。

プリルラ

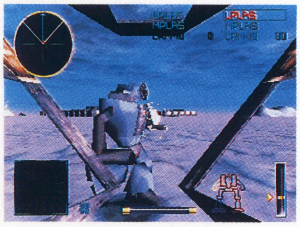
8/29 ■エクシングエンタテイメント ■アクション ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］'91年にタイトーから発売されたファンタジックなアクション・ゲーム。ザックとメルが、盗まれた時を巻くネジを取り返しに行く。ユニークな特殊魔法や画面演出が特徴。

メックウォリア2

8/29 ■バンダイビジュアル ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］12種類のバトルメックからひとつを選び、ミッションを遂行する3Dアクション。従来の32ステージに加え、新たにサターン用オリジナルの16ステージが用意されている。

スーパーロボット大戦F

8/29 ■バンプレスト ■SLG+RPG ■6,800円(予価) ■CD-ROM

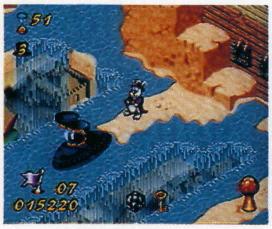
▶登場ロボットたちはすべてSDキャラだが、戦闘シーンの迫力はスゴいぞ

◀ダンバインやガンバスターといった新キャラクターも登場する

古今のロボットがSDキャラとして登場するシミュレーションRPGのサターン版。100本を超えるシナリオや新キャラクターなどが追加されたほか、音声つきのキャラクターも大幅に増加した。

WHIZZ(ウィズ)

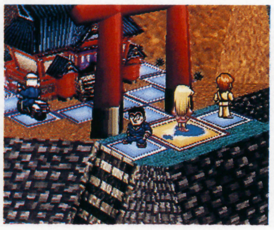
8/29 ■バンダイビジュアル ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］跳びはねて移動するウサギのマジシャン・ウィズをあやつって、マジカルワールドからの脱出をはかるアクション・ゲーム。幻想的な世界観とクォーター・ビューの視点が特徴。

こちら葛飾区亀有公園前派出所 ～中川ランド大レースの巻

8/下 ■バンダイ ■ボードゲーム ■6,800円(予価) ■CD-ROM



マンガ「こち亀」をテーマにした、多人数参加型の3Dボードゲーム。両津や中川，麗子といったおなじみのメンバーからひとりを選択し，ルートを進みながらミニゲームなどに挑戦する。

ダークシードII

8/29 ■バンダイビジュアル ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］若き広告プロデューサーのマイク・ドーソンと，古き神々との戦いを描いたAVG。プレイヤーはノーマルワールドとダークワールドで起こるさまざまな怪事件を解決していく。

前号追補タイトル

キャット・ザ・リパー～13人目の探偵士

7/18 ■トンキンハウス ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

ミステリー作家，山口雅也の原作をゲーム化。プレイヤーは殺人犯に仕立て上げられそうになった記憶喪失の主人公となり，事件の謎を解明する。キャラクターや背景には3Dポリゴンを使用。

DataBase セガサターン新作発売予定表

『サクラ大戦』の続編や『エヴァ』の新作が発表された。安室奈美恵で話題を呼んだ音楽ソフトの第2弾では森高千里を起用。カプコンはアーケードの最新格闘の移植を決定。『サイキックフォース』はソフトバンクから発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月8日	★ファンタズム	AVG	アウトリガー工房	9,800円
夏頃予定	あすか120%リミテッド	対戦格闘	アスク講談社	5,800円
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	ルームメイト～涼子 in Summer Vacation	SLG	データム・ポリスター	5,800円
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
9月4日	★ぷよぷよSUN FOR SEGANET(N)	アクションパズル	セガ／コンパイル	(予) 2,800円
9月11日	デザイア	AVG	イマディオ	6,800円
	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KaZe	未定
	三國志V with パワーアップキット	SLG	光栄	7,800円
	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	SLG	光栄	9,800円
	★森高千里 「渡良瀬橋／ララサンシャイン」	エンターテインメント	セガ	6,800円
	アサルトリグス	3Dシューティング	ソフトバンク	5,800円
	シルエット・ミラージュ	アクション	トレジャー	5,800円
	パチスロ完全攻略 ユニコレ'97	パチスロ	日本シスコン	6,800円
9月18日	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	6,800円
9月25日	音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	サウンドノベルツクール2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	御意見無用 ～アナーキー・イン・ザ・ニッポン	対戦格闘	ケイエスエス	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月25日	★維新の嵐	SLG+RPG	光栄	6,800円
	出動！ミニスカポリス	エンターテインメント	Sada Soft	4,800円
	出動！ミニスカポリス 限定版	エンターテインメント	Sada Soft	6,800円
	★プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	写真集	Sada Soft	3,000円
	忍者じゃじゃ丸くん ～鬼斬忍法帖〈金〉	アクション	ジャレコ	5,800円
	★新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	データベース	セガ	4,800円
	★全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	パズル	ダイキ	4,800円
	桃太郎道中記	ボードゲーム	ハドソン	6,800円
9月中旬	RONDE～輪舞曲	SLG+RPG	アトラス	(予) 6,800円
9月下旬	デザエモン2(DEZA 2)	ツール	アテナ	5,800円
	デザエモン2(DEZA 2) 初回限定マウスパック	ツール	アテナ	7,800円
	ガンフロンティア	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
9月予定	怒首領蜂	シューティング	アトラス	5,800円
	エルフを狩るモノたち 花札編	花札	アルトロン	(予) 6,800円
	★ソビエトストライク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ストリートファイターコレクション(仮)	対戦格闘	カプコン	5,800円
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円

(RAM)……拡張RAMカートリッジ専用／(4RAM)……拡張RAMカートリッジ(4メガ)専用／(N)……ネット対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月予定	ブルーブレイカー〜剣よりも微笑みを	RPG	ヒューマン	(予) 6,200円
	タクティカル ファイター	SLG	メディアリング	(予) 6,800円
10月2日	サムライスピリッツ天草降臨(RAM)	対戦格闘	SNK	5,800円
	★サムライスピリッツ天草降臨 〈お買得セット〉(RAM)	対戦格闘	SNK	7,800円
	きゃんきゃんバニーエクストラ	AVG	キッド	6,800円
	★ウイニングポスト2ファイナル'97	競馬SLG	光栄	6,800円
	★毛利元就〜誓いの三矢	SLG+RPG	光栄	7,800円
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	サッカーSLG	セガ	5,800円
10月23日	★全日本プロレス 〜フィーチャリング・バーチャ(仮)	プロレス	セガ	5,800円
	★ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	ガンシューティング	セガ	5,800円
	★銀河英雄伝説plus	SLG	徳間書店	5,800円
	仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定
10月30日	SEGA AGES／ コラムスアーケードコレクション	アクションパズル	セガ	4,800円
	レイヤーセクションII	シューティング	メディアクエスト	(予) 5,800円
10月下旬	★クロス・ロマンス〜恋と麻雀と花札と	オムニバス	日本物産	未定
10月予定	★トランスポートタイクーン	SLG	イマジニア	6,800円
	カルドセプト	ボードゲーム	大宮ソフト	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	タクティクスフォーミュラワン	ボードゲーム	セガ／アキ	5,800円
	★ジーベクター	3Dシューティング	ソフトオフィス	(予) 5,800円
	★ぱすてるみゅーず	パズル	ソフトオフィス	(予) 4,800円
	TILK〜青い海から来た少女	SLG+RPG	TGL	6,800円
	スティーブ・スロープ ・スライダーズ(仮)	スノーボード	パック・イン・ソフト	未定
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	5,800円
11月13日	★サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ(仮)	データベース	セガ	未定
11月27日	★馬なり1ハロン劇場	競馬SLG	マイクロビジョン	5,800円
11月下旬	ウルトラマン図鑑2	データベース	講談社	(予) 6,800円
	反射でスパーク！	アクション	ジーク	5,800円
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	デジグ・クリスチャン・リース・ラッセン	パズル	増田屋コーポレーション	5,800円
	デジグ・トーマス・マックナイト	パズル	増田屋コーポレーション	5,800円
11月予定	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	アトラス	(予) 6,800円
	★プリンセスクエスト	RPG	インクリメントP	5,800円
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	ファルコムクラシックス	ARPG	日本ビクター	5,800円
	ファルコムクラシックス初回限定版	ARPG	日本ビクター	6,800円
	★ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	(予) 6,800円
	★NOON(ヌーン)	パズル	マイクロキャビン	未定
	★蒼空の翼〜GOTHA WORLD	SLG	マイクロネット	未定
	海辺(ビーチ)でリーチ!	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
秋頃予定	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK	未定
	セツ風の島物語	AVG	エニックス	6,800円
	X-MEN vs. ストリートファイター(4RAM)	対戦格闘	カプコン	未定
	ソロ・クライシス	SLG	クインテット	未定
	i miss you.	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉 1,980円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン〜ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	スーチーパイアドベンチャー 〜ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	未定
	ウィザードリィネメシス(仮)	RPG	ショウエイシステム	未定
	AZEL〜パンツァードラグーンRPG	RPG	セガ	未定
	セガ・ツーリングカー チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	セガ	(予) 7,800円
	プライマルレイジ	格闘アクション	ソフトバンク	3,800円
	街	サウンドノベル	チュンソフト	5,800円
	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ	(予) 5,800円
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	R?MJ(仮)	AVG	バンダイ	未定
	HOP STEP あいどる★	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
	★ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	未定
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
12月下旬	★ファーランドサーガ(仮)	SLG+RPG	TGL	6,800円
12月予定	悪魔全書2(仮)	データベース	アトラス	未定
	★忍ペンまん丸	アクション	エニックス	未定
	GT24	レーシング	ジャレコ	未定
	速攻生徒会(仮)	未定	バンプレスト	(予) 5,800円
年末予定	ソニックR(仮)	レーシング	セガ	未定
97年予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	エドワード・ランディ	アクション	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	AVG	エルフ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	バロック	RPG	スティング	未定
	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	AVG	ハドソン	未定
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	(予) 6,800円
冬頃予定	七つの秘館〜戦慄の微笑	AVG	光栄	未定
	魔導物語	RPG	コンパイル	(予) 5,800円
	★宇宙のランデヴー〜RAMA	AVG	ソフトバンク	未定
	★サイキックフォース	対戦格闘	ソフトバンク	未定
	モデルタレントプロダクション ・ティーンズクラブ	SLG	ダイキ	未定
	★スイートハート物語	SLG	ぱあくてる	未定
98年春頃予定	★ワールドサッカーRPG(仮)	サッカーSLG	エニックス	未定
	★わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	コンパイル	未定
	★卒業III〜ウエディング・ベル(仮)	SLG	小学館プロダクション	未定
	★サクラ大戦2 〜君，死にたもうことなかれ	AVG	セガ	未定
98年夏頃予定	★シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	★ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	未定
	SNKファンCD 餓狼伝説編(仮)	エンターテインメント	SNK	未定
	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	魔法学園ルナ！	RPG	角川書店／ESP	(予) 6,800円
未定	ルナ〜エターナルブルー	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	★ヴァンパイア セイヴァー(4RAM)	対戦格闘	カプコン	未定
	X2	シューティング	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	★マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター(4RAM)	対戦格闘	カプコン	未定
	ガングリフォン2(仮)	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ヴァンダルハーツ 〜失われた古代文明	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	★実況Jリーグサッカー(仮)	サッカー	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97 開幕版(仮)	野球	コナミ	未定
	ときめきメモリアルSelection 2(仮)	その他	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 〜彩(あやどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	★WORDS(N)	RPG	ショウエイシステム	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	SEGA AGES／パワードリフト	レーシング	セガ	未定
	SEGA AGES／ ファンタシースター(仮)	RPG	セガ	未定
	SEGA AGES／ メモリアルセレクションVOL.2	オムニバス	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	★フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET(N)	レーシング	セガ／メディアクエスト	未定
	オフロード	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	究極タイガーIIPLUS	シューティング	ナグザット	5,800円
	東京幻夢大学(仮)	SLG	ナグザット	未定
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	★クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	かもめ大作戦〜女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	パチンコファイター	パチンコ	プレ・ステージ	未定
	スタートリング・オデッセイI 〜ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII 〜魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII 〜ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●オールスターベースボール(アクレイムジャパン)●スノークイーン(アリアドネ メディア)●スワッグマン(ビクターソフト)●プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2(Sada Soft)●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)●モトクロス(仮)(ココナッツジャパンエンターテイメント)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定●リターンファイアー(ソフトバンク)未定●GRANDREAD(バンプレスト)10月→11月●エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール(ココナッツジャパンエンターテイメント)7月中旬→7月25日●DX人生ゲームII(タカラ)7月4日→7月24日●プリンセスクラウン(アトラス)7月下旬→未定●ボイスファンタジア〜失われたボイスパワー(アスク講談社)7月→7月25日●マス・デストラクション〜お父さんもできるソフト(BMGジャパン)7月→8月●ラストブロンクス(セガ)7月25日→8月1日●ルパン三世クロニクル(Spike)7月25日→8月8日●同級生2(NECインターチャネル)7月中旬→7月11日

プレイステーション
PLAYSTATION

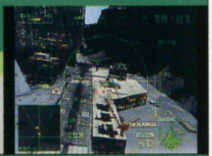
HOT 10
今月の売れ筋ソフト

『FFT』が1位になったほか,『タイムクライシス』『クイズなないろドリームス』らの新作勢でかなり順位が変動したもよう。おじいちゃんが活躍するCMが話題の『トータルNBA』も9位と健闘している。

1 ファイナルファンタジータクティクス
初登場
●スクウェア
●SLG＋RPG
●6,800円

2 タイムクライシス＋ガンコン
初登場
●ナムコ
●ガン・シューティング
●7,800円

3 エースコンバット2
前1位
●ナムコ
●3Dシューティング
●5,800円



4 クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡
初登場
●カプコン
●クイズ
●5,800円

5 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
初登場
●SNK
●RPG
●6,800円

6 ガンダム・ザ・バトルマスター
初登場
●バンダイ
●対戦格闘
●6,800円

7 I.Q～インテリジェントキューブ
前4位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクションパズル
●4,800円

8 がんばれ森川君2号
前2位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●SLG
●4,800円

9 トータルNBA'97
初登場
●SCE Inter
●バスケットボール
●4,800円

10 ファイナルファンタジーVII
前9位
●スクウェア
●RPG
●6,800円

オリジナルだよ

『グラ外』が楽しめるのはPSだけなのだ！

人気シューティング『グラディウス』のシリーズ最新作がPSオリジナル作品として登場する。

まず注目したいのが,新たに搭載されたゲージエディット機能。これはパワーアップ・ゲージの順番を自由に変えられるもので,配置に工夫をすれば,1個のパワーアップカプセルでオプションやバリアを装着できるようになるのだ。

ほかにも,機体の種類がシリーズ最大の4機種に増え,ふたり同時プレイが可能になるなど,友だちとプレイする機会の多い家庭用ならではの機能が追加されている。

最近は『ときメモ』のメーカーとして定着した感のあるコナミだが,シューティングも忘れていないということを本作が実証してくれるはずだ。　(曳地哲司)

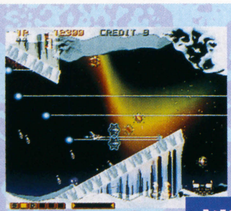
GRADIUS 外伝

© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
DEVELOPMENT BY KCET

グラディウス外伝
■コナミ　■シューティング
■5,800円　■8月28日発売予定

機体は4種類

ビックバイパー

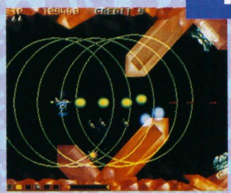


▲レーザー＆ダブルの定番装備を持つ機体

ロードブリティッシュ

▲2ウェイミサイル＆リップルの強さは本作でも健在

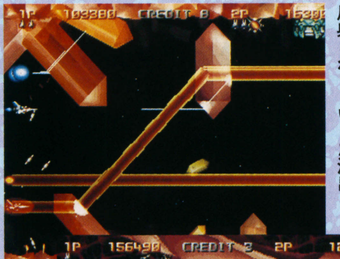
ジェイドナイト



▲ラウンドレーザーの使い勝手がいい。最強の機体か!?

ファルシオン

▲誘爆するグラビティバレッドは強力だが,敵弾が見えにくくなる



◀水晶に当たったレーザーが反射されるといった演出も

▶ステージの最後に待ち受けるボスは強敵ばかり！

クールに決めろ！

スノボーソフト第2弾が登場

スノーボードを題材にした『クールボーダーズ』が装いも新たに帰ってくる。前作ユーザーの要望を取り入れ,内容も大幅にパワーアップされているぞ。

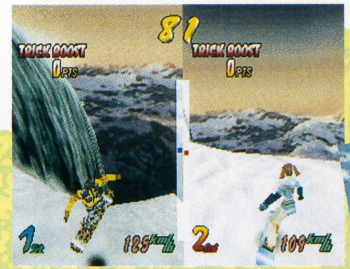
コース数も前作の3倍以上の9コース＋αに増加し,新たにハーフパイプが加わるなど,より本格的なコースを体験できるようになった。さらに念願だったふたり同時プレイを実現。縦または横の画面分割と通信ケーブルの両方に対応しており,環境にあわせたスタイルで対戦することが可能だぞ。

目玉のトリックプレイもさらに充実しているので,スノボーの研究に役立ててみるのもいいかもね。

COOL BOARDERS 2 Killing Session

© 1997 UEP Systems, Inc.

クールボーダーズ2
■ウエップシステム　■スノーボード
■5,800円　■8月28日発売予定



◀▲ひとりで腕を磨くのもいいが,対戦モードで競いあうと楽しさ倍増！　密かに練習して身につけた高度な技で,友だちの度肝を抜く！なんていう楽しみかたもOKだ

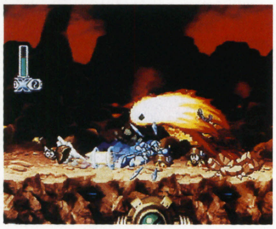
華麗に舞う！

今月の新作

先月に比べて落ち着いた感のある今月。しかし，前ページで取りあげた『グラディウス外伝』やオヤジファン必見の『ガンバレット』など，話題作も多く気が抜けない。また，セガサターン版につづいてリリースされる『悠久幻想曲』を筆頭に，『美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語』『あやかし忍伝くの一番』など，美少女ゲームが多いことにも注目。ファンなら要チェックだ！

ロックマンX4

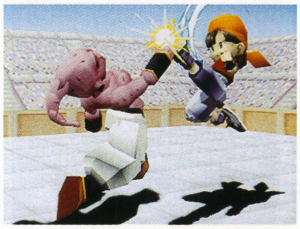
8/1
■カプコン ■アクション
■5,800円/6,800円(スペシャルリミテッドパック)
■CD-ROM



人気アクション・シリーズの第4弾。プレイヤー・キャラをロックマンXとゼロから選べるようになったほか，随所にアニメーションが挿入されるなど，演出面がパワーアップしている。

ドラゴンボール ファイナルバウト

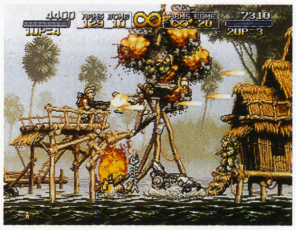
8/7
■バンダイ ■対戦格闘
■5,800円(予価) ■CD-ROM



鳥山　明原作の人気アニメをフル・ポリゴンの対戦格闘としてゲーム化。360度自由に移動が可能で，コマンドに左右の区別がないのが特徴。メテオスマッシュの組みあわせを自由に構築できる。

メタルスラッグ

8/7
■SNK ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM



［ネオジオから移植］多彩な武器を駆使して敵を倒していく，横スクロールのアクション・ゲーム。ステージ中に登場する新型戦車「メタルスラッグ」に乗り込むことで，攻撃力や防御力がアップする。

南方珀堂登場

8/7
■アトラス ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM

事件を心理面から検証・解決する「プロファイリング」をテーマにした推理AVG。犯罪心理学者，南方珀堂とふたりの教え子とともに事件のビデオ映像を検証し，真犯人を明らかにしていく。

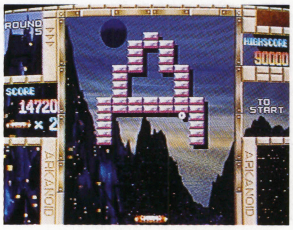
エルフを狩るモノたち 完全版

8/7
■アルトロン ■AVG
■7,800円 ■CD-ROM

昨年放映され話題を呼んだ同名アニメを題材にしたAVG。複数のミニゲームをまじえながら進行する章クリアタイプで，プレイヤーの判断によってはテレビとちがったストーリー展開が楽しめる。

アルカノイドリターンズ

8/7
■タイトー ■アクション
■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］同社の人気ブロックくずしのリバイバル版。アーケード版同様の全100面に加え，各種ボスが登場する「エクストラモード」や対戦仕様の「スカッシュモード」を新収録。

ガンバレット

8/7
■ナムコ ■ガン・シューティング
■5,800円／7,800円(＋ガンコン)
■CD-ROM

［アーケードから移植］コミカルなキャラクターが登場する多彩なミニゲームで構成されたガン・シューティング。業務用を忠実に再現したうえに，PS版だけのオリジナル・モードが追加された。

タイムクライシス

8/7
■ナムコ ■ガン・シューティング
■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］物陰に隠れるアクションが特徴のガン・シューティングを移植。以前に発売された『〜＋ガンコン』から銃型コントローラを取り除き，新たにソフトのみが販売される。

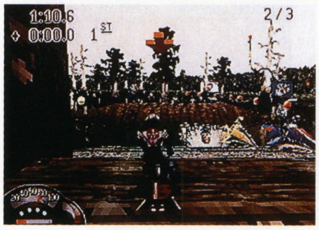
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語

8/7
■F・O・G ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM

カメラマン志望の主人公と，旅先で出会う女の子たちとのロマンスを描いたAVG。ミニゲームの花札で女の子に勝つと，その娘をモデルに撮影を行なうことができる。花札のフリー対戦も可能。

ジェット・モト

8/7
■SCE Inter ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］雪上，ダート，波の上をエアバイクで駆け抜けるレーシング・ゲーム。ガケからジャンプしたり，家の中を突っ切ってショート・カットするといった，豪快なレースが展開される。

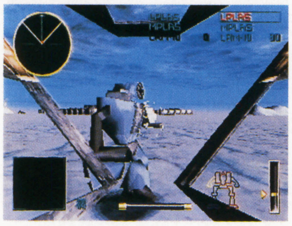
ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス 〜驚異の小宇宙・人体

8/7
■メディアクエスト ■教養
■5,800円 ■CD-ROM

NHKサイエンス番組のソフト化第2弾。仮想の人体空間を舞台に，各器官に巣くっている敵を倒して人体を救うのが目的。テレビ番組「驚異の小宇宙・人体」で使用した資料映像も収録している。

メックウォリア2

8/21
■バンダイビジュアル ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］テーブルトークRPG「バトルテック」に登場する，メックと呼ばれるロボットの戦いを描いた3Dアクション。プレイステーション用に用意された16ミッションが追加されている。

スターボーダーズ

8/21
■アクレイムジャパン ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM

異星人の手から故郷の惑星テラを取りもどすために戦うSFシューティング。最終目的までの攻略過程は自由に変更が可能で，腕前に応じてミッションの難易度が変化するのが特徴。

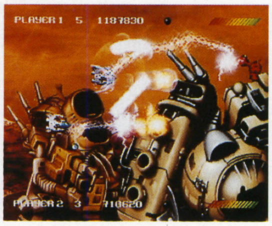
ロボピット2

8/21
■アルトロン ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM

パーツを組みあわせて作成したオリジナルのロボットで戦う対戦格闘。キャラクターのアクションやステージが増加したほか，ストーリー・モードも導入された。通信ケーブルを使った対戦も可能。

X2

8/21
■カプコン ■シューティング
■5,800円 ■CD-ROM



美しいCGでSFファンタジック・アートの世界を表現したシューティング。縦・横それぞれにスクロールするステージを舞台に，多彩なパワーアップ・ウエポンを駆使しながら敵を倒していく。

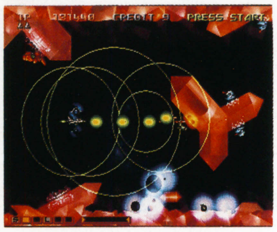
ぱすてるみゅーず

8/21 ■ソフトオフィス ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

ミディランドに音楽を取りもどすため、ももんがの「ぷちゃまる」と「ぱなこ」が奮闘するアクションパズル。音玉と呼ばれる玉を打ち出して、同色の玉を3つ以上くっつけて消していく。

グラディウス外伝

8/28 ■コナミ ■シューティング ■5,800円(予価) ■CD-ROM



人気シューティング『グラディウス』シリーズのPSオリジナル版。攻撃方法の異なる4種の機体を導入したほか、パワーアップゲージのエディットやふたり同時プレイも取り入れられた。

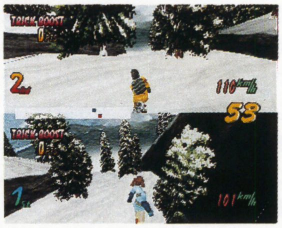
WHIZZ(ウィズ)

8/28 ■ビー・ファクトリー ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ウサギのマジシャン、ウィズが活躍するクォーター・ビュー方式のアクション。敵をスピン攻撃で倒しつつ、ステージ上の仕掛けを利用しながら時間内にゴールをめざす。

クールボーダーズ2

8/28 ■ウエップシステム ■スノーボード ■5,800円 ■CD-ROM



スノーボードを題材にしたスポーツ・レースゲーム第2弾。前作よりもコース数やジャンプ台が増設された。対戦モードでは、画面分割方式か通信方式かを選べるようになっている。

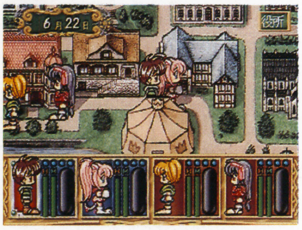
エルフを狩るモノたち 花札編

8/28 ■アルトロン ■花札 ■5,800円 ■CD-ROM

昨年アニメ化された人気コミックを、花札ゲームで再現。異世界から日本にもどるため、エルフと花札で対戦して5つの呪文のかけらを集めていく。フリー対戦モードも用意。

悠久幻想曲

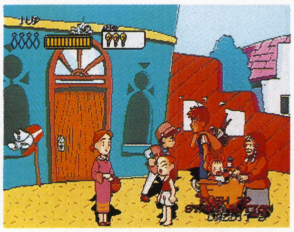
8/28 ■メディアワークス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］仲間とともにパーティを結成し、依頼をこなして支持を集めていく育成SLG。キャラクター同士には相性が存在しており、パーティ編成に影響するようになっている。

プリルラ

8/29 ■エクシングエンタテイメント ■アクション ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］時間の止まった世界をもとにもどすため、ザックとメルが時のネジを探して冒険するアクション・ゲーム。敵を杖や魔法でやっつけながらステージをクリアしていく。

ツイステッドメタルEX

8/29 ■SCE Inter ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］武装マシンに搭載された兵器を活用して進んでいくアクション・ゲーム。アイテムを取得することで武器の補充やダメージの回復が行なえる。画面分割による対戦も可能。

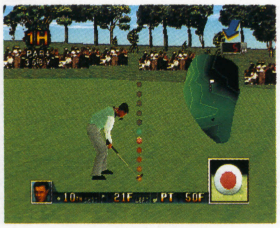
ダークシードII

8/下 ■ビー・ファクトリー ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］H.R.ギーガーの描く幻想的なビジュアルを使用したホラーAVGの続編。ふたたび現れた"古き神々"の陰謀を防ぐため、主人公のマイクがふたつのワールドを冒険する。

栄光のセントアンドリュース

8/下 ■小学館プロダクション ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



［ニンテンドウ64から移植］最古のゴルフ場として名高いセントアンドリュースを忠実に再現。マッチプレイやトーナメントといった多彩なゲームモードに加え、オプション機能も充実している。

マネーアイドル・エクスチェンジャー

8/下 ■アテナ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］同じ種類の硬貨を組みあわせて両替していくパズル。連鎖を起こすことで相手のフィールドに攻撃を行なえる。野上ゆかな、丹下　桜らの人気声優が音声を担当。

あやかし忍伝 くの一番

8月 ■翔泳社 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］葉隠家のひとり娘である楓が、くのいち養成学校「姫百合学園」を舞台に活躍する育成SLG。名家出身の3人の姫を護衛しながら、主人公をくのいちとして育成していく。

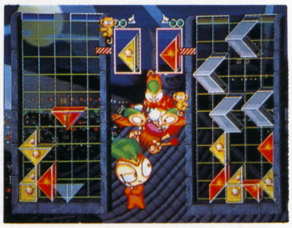
ラストレポート

8月 ■ショウエイシステム ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ムービーをもちいたアドベンチャー・モードと、妨害者との銃撃戦を行なう3Dリアルタイム・モードで構成されたAVG。友人殺害の容疑を晴らすために、真犯人を捜しだす。

トリパズ△

8月 ■サントス ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



三角形のブロックを、それぞれ同じ属性ごとに4つ以上くっつけて消す落ちものパズル。一度に大量のブロックを消すことで、相手のフィールドに妨害ができる。全4種類のゲームモードを収録。

前号追補タイトル

パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.2

7/31 ■日本シスコン ■パチスロ ■5,800円(予価) ■CD-ROM

ユニバーサルの実機を再現したパチスロ・ゲーム第2弾。「フローズンナイツ」「タコスロ」「ゲッターマウス」「クランキーコンドル」に加え、メーシー販売の「ベイビーエンジェル2」を収録。

前号追補タイトル

アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム

7/31 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■バトルゲーム ■4,800円 ■CD-ROM(2枚組)

『アークII』にあった闘技場でのバトルを再現した「モンスターゲーム」と、複数のギャンブルが楽しめる「カジノゲーム」を収録。前者をプレイするには『アークII』のセーブデータが必要。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

『卒業III』『卒業M』『青山ラブストリーズ』『トゥルー・ラブストーリーR』など，恋愛SLGが大量に発表された。アーケードで大人気の「電車でGO！」が移植決定。専用コントローラが付属する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
9月4日	★アディダス パワーサッカーインターネーション'97	サッカー	SCE Inter	5,800円
	パロウォーズ	SLG	コナミ	(予) 5,800円
9月11日	風のノータム	その他	アートディンク	5,800円
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	5,800円
	三國志V with パワーアップキット	SLG	光栄	7,800円
	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	SLG	光栄	9,800円
	スターワインダー	レーシング	J・ウイング	(予) 4,800円
	装甲騎兵ボトムズ外伝 ～青の騎士ベルゼルガ物語	アクション	タカラ	5,800円
	装甲騎兵ボトムズ外伝～青の騎士ベルゼルガ物語 初回限定(パーフェクトソルジャーボックス)	アクション	タカラ	9,800円
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付限定版	RPG	ユタカ	9,800円
9月18日	B線上のアリス ～ALICE on Borderlines	AVG	講談社	6,800円
	ブレイクポイント	テニス	コナミ	(予) 4,800円
	マイドリーム ～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	6,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	(予) 5,800円
9月25日	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	サウンドノベルツクール2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	★ポルシェチャレンジ	レーシング	SCE Inter	5,800円
	バイオハザード ディレクターズカット	AVG	カプコン	4,800円
	プロレス戦国伝 ハイパータッグマッチ(仮)	プロレス	ケイエスエス	5,800円
	アザーライフアザードリームス	RPG	コナミ	(予) 5,800円
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	サイキックフォースパズル大戦	パズル	タイトー	(予) 5,800円
	J's RACIN'	レーシング	デジタルフロンティア	(予) 5,800円
	★シーバスフィッシング2	フィッシング	ビクターソフト	5,800円
9月上旬	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
9月下旬	★鉄道王2～世界征服の野望	ボードゲーム	アトラス	5,800円
9月予定	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	6,300円
	ファイティングイリュージョン K-1リベンジ	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★オーバードライビン スカイライン メモリアル	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98	野球	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	火竜娘(かりゅうじょう) —柳 判官— —高 悠環—	AVG	ガスト	6,800円
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	5,800円
	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	未定
	天空のエスカフローネ	AVG	バンダイ	(予) 6,800円
	オールスター麻雀	麻雀	ポニーキャニオン	6,800円
	フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり	SLG	メディアエンターテイメント	5,800円
10月2日	★ウイニングポスト2 ファイナル'97	競馬SLG	光栄	6,800円
	大航海時代外伝	SLG+RPG	光栄	6,800円
	「10101」"WILL"The Starship	アクション	サンテックジャパン	(予) 5,800円
10月9日	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	5,800円
	★アイマックス将棋II	将棋	アイマックス	(予) 6,800円
	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記(ダイアリー)	SLG	アスミック	5,800円
	★黒の剣	RPG	シーディーブロス	5,800円
10月25日	パワードール2	SLG	アスキー	未定
10月下旬	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
10月予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	★スタースウィープ	アクションパズル	アクセラ	(予) 5,800円
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	★ファンタスティックフォー	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	MOON	AVG	アスキー	未定
	★バトルアスリーテス大運動会	SLG	インクリメントP	(予) 5,800円
	ストリートファイター コレクション(仮)	対戦格闘	カプコン	5,800円
	アイルトン・セナ カートデュエル2	レーシング	ギャップス	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	プロジェクト・ガイアレイ	アクション	翔泳社	5,800円
	どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♥	パズル	日本一ソフトウェア	(予) 5,800円
	バトルフォーメーション	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ムーンライトシンドローム	AVG	ヒューマン	未定
	あの素晴しい弁当を2度3度	SLG	ポリグラム	4,800円
	卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
11月上旬	CALCOLO！ ～カルコロ！おちものシューティング	アクションパズル	クレフ	4,800円
	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
11月下旬	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
11月予定	ソウルマスター	ボードゲーム	光栄	5,800円
	★伸縮対戦 It's a のに～！	アクションパズル	TMF	未定
	★アンシャントロマン ～パワー・オブ・ダークサイド	RPG	日本システム	(予) 6,800円
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	6,800円
	★クリティカルブロウ	対戦格闘	バンプレスト	(予) 5,800円
	★ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	★湾岸デッドヒート2(仮)	レーシング	ビクターソフト	未定
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	(予) 6,800円
	★NOON(ヌーン)	パズル	マイクロキャビン	未定
	★ドラゴンビート(仮)	ピンボール	マップジャパン	未定
秋頃予定	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	L.S.D(仮)	その他	アスミック	未定
	サイドワインダー2	シューティング	アスミック	(予) 5,800円
	森の王国(仮)	SLG+RPG	アスミック	未定

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	メビウスリンク3D	SLG	ITOCHU	5,800円
	メルティランサーRe-inforce	SLG	イマディオ	6,800円
	バーガーバーガー	SLG	ギャップス	(予) 5,800円
	竜機伝承(仮)	SLG+RPG	ケイエスエス	未定
	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴー!! WGPハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	フロントミッション2(セカンド)	SLG+RPG	スクウェア	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ダムダム・ストンプランド	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 4,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	★ロストチルドレン	AVG	ソフトバンク	(予) 5,800円
	Cu-On-Pa(クオンパ)	パズル	T＆Eソフト	4,800円
	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	ルシファード～世紀末への挑戦	RPG	TEN研究所	5,800円
	★Parlor！PRO 2 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	(予) 5,200円
	マッドパニックコースター	シューティング	博報堂	未定
	R?MJ(仮)	AVG	バンダイ	未定
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	プリズムコート	SLG	富士通パソコンシステムズ	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	個人教授 La Lec Particllere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
12月中旬	クラシックロード～優駿編	競馬SLG	ビクターソフト	未定
12月予定	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	★ハイブリッド	3Dシューティング	SPS	(予) 5,800円
	★名車列伝 グレイテスト70's	レーシング	エポック社	5,800円
	ハイパーオリンピック イン ナガノ	アクション	コナミ	未定
	★電車でGO！	SLG	タイトー	未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2	パチンコ	TEN研究所	未定
	★リアルロボッツファイナルアタック	シューティング	バンプレスト	(予) 6,800円
年末予定	アポカリプス	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	オン・サイド(仮)	サッカー	Tears	未定
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
97年予定	RPGツクール3	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	バッシング・ビート	フィッシング	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	(予) 5,800円
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	★ひざの上の同居人～Kitty on your lap	SLG	カネコ	未定
	ツインビーRPG(仮)	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	パラサイト・イヴ	RPG	スクウェア	未定
	★エスケイパー	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	★可変走攻ガンバイク	3Dシューティング	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	★立体忍者活劇 天誅	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ラブゲームスplus ～かなり対戦テニス～(仮)	テニス	Tears	未定
	ジュンクラシックC.C. ＆ロペ倶楽部	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
	ブレイズ＆ブレイド ～エターナルクエスト	RPG	T＆Eソフト	未定
	闘姫伝承	対戦格闘	テクモ	未定
	風のクロノワ ～door to Phantmile	3Dアクション	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	ナムコミュージアム アンコール	オムニバス	ナムコ	未定
	NOëL 2(仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	★サイバーフォーミュラーサガ(仮)	レーシング	バップ	未定
	★マジカル頭脳パワー(仮)	クイズ	バップ	未定
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	5,800円
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	5,800円
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
98年2月予定	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
冬頃予定	魔紀行(仮)	AVG	アクティアート	未定
	火星物語	RPG	アスキー	未定
	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	★ザ・心理ゲーム3	占い	ヴィジット	未定
	棋太平	将棋	SPS	未定
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	SLG	GENKI	未定
	クラッシュ・バンディクー2(仮)	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
98年3月予定	ブラックオニキス	RPG	BPS	5,800円
98年春頃予定	あいたくて…your smiles in my heart	SLG	コナミ	未定
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	★卒業III～ウエディング・ベル(仮)	SLG	小学館プロダクション	未定
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	★ボカンですよ	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	ヒロイン・ドリーム2	SLG	マップジャパン	未定
98年夏頃予定	トゥルー・ラブストーリー2	SLG	アスキー	未定
	★シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
98年夏頃予定	★ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
98年予定	快刀乱麻	SLG	イマディオ	未定
	★最終電車	サウンドノベル	ヴィジット	未定
	究極クイズくえすちょん(仮)	パズル	Tears	未定
	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	AVG	Tears	未定
	アドヴァンストV.G.2(仮)	対戦格闘	TGL	5,800円
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	★ネバーランド～オルルド王国物語	SLG	リバーヒルソフト	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	★トゥルー・ラブストーリーR(仮)	SLG	アスキー	未定
	Nightmare Project<YAKATA>	RPG	アスク講談社	未定
	★卒業M	SLG	イースリースタッフ	未定
	SNKファンCD 餓狼伝説編(仮)	エンターテインメント	SNK	未定
	サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ 剣客指南パック	対戦格闘	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	デビュー21	SLG	NECインターチャネル	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	Kaiチューニング・スピリッツ(仮)	レーシング	GENKI	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	バーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	(予) 5,800円
	★青山ラブストーリーズ	SLG	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	★新体験3Dアクション(仮)	3Dアクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアル2(仮)	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩(あやどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	AVG	コナミ	未定
	ミッドナイトラン ～ロードファイター2	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	実戦パチスロ必勝法！5	パチスロ	サミー	未定
	ザ・マスターズファイター	対戦格闘	シネマサプライ	5,800円
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	アインハンダー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン (ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アタリアーケードクラシクス	オムニバス	ソフトバンク	3,800円
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ソフトバンク	6,800円
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ソフトバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ソフトバンク	3,800円
	T-MEK(仮)	アクション	ソフトバンク	3,800円
	ドライバー	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	リターンファイアー	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ローカス(仮)	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	3,800円
	★スクリーマー2(仮)	レーシング	Tears	未定
	ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎	フィッシング	テイチク	未定
	デッドオアアライブ(仮)	対戦格闘	テクモ	未定
	トゥルー／リアル ／ファンタジー(仮)	RPG	ドリームキューブ	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	鉄拳3	対戦格闘	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	バウンティソード・セカンド	RPG	パイオニアLDC	未定
	聖龍伝説～外伝(仮)	格闘アクション	バップ	5,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	(予) 8,800円
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	★クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	トゥームレイダー2	AVG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン―亜人伝―(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー ～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	未定
	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アルナム弁当 ～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定

■発売中止が決定した作品……●オールスターベースボール(アクレイムジャパン)●スワッグマン(ビクターソフト)●バブジー(ココナッツジャパンエンターテイメント)●天仙娘々～劇場版(ポニーテールソフト)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●ファイティングネットワーク・リングス(ナグザット)8月7日●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)未定●同級生2(バンプレスト)8月7日●初恋ばれんたいん(ファミリーソフト)7月下旬→7月31日●スーパーブラックバスX(スターフィッシュデータ)7月中旬→8月7日●DX人生ゲームII(タカラ)7月下旬→7月24日●ナスカー・レーシング(シエラ・パイオニア)7月24日→8月上旬●パンツァーバンディット(バンプレスト)7月24日→8月7日●ボイスファンタジア～失われたボイスパワー(アスク講談社)7月→秋●モビルスーツガンダム PARFECT ONE YEAR WAR(バンダイ)7月下旬→7月31日●ラングリッサーI・II(メサイヤ)7月→7月31日●ラングリッサーI・IIスペシャルパッケージ(メサイヤ)7月→7月31日●レシプロヒート5000(エクシングエンタテイメント)7月17日→7月31日●激突！四駆バトル(ココナッツジャパンエンターテイメント)7月24日→7月31日●実況パワフルプロ野球'97開幕版(コナミ)7月31日→8月28日●倉庫番ベーシック(ITOCHU)7月24日→8月●雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ(アクセラ)7月18日→7月17日●はじめの一歩(講談社)[タイトル変更]

HOT 10 今月の売れ筋ソフト

コンビニ販売

1	–	ファイナルファンタジータクティクス ●スクウェア ●SLG＋RPG ●6,800円 ●PS
2	–	デジカルリーグ ●アクエス ●野球 ●5,800円 ●PS(専用)
3	–	エースコンバット2 ●ナムコ ●3Dシューティング ●5,800円 ●PS
4	–	トバル2 ●スクウェア ●対戦格闘 ●5,800円 ●PS(専用)
5	–	がんばれ森川君2号 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント ●SLG ●4,800円 ●PS
6	–	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士 ●ガスト ●RPG ●5,800円 ●PS
7	–	mr.BONES ●セガ ●アクション ●5,800円 ●SS(専用)
8	–	ファイナルファンタジーIV ●スクウェア ●RPG ●4,800円 ●PS(専用)
9	–	パワーステークス ●アクエス ●競馬予想 ●5,800円 ●PS(専用)
10	–	ブシドーブレード ●スクウェア ●対戦格闘 ●5,800円 ●PS(専用)

※(専用)とあるのは，コンビニ販売専用ソフト

DataBase コンビニ販売取りあつかい予定表

今月から，デジキューブによるコンビニ販売取りあつかいソフトの情報も掲載。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼プレイステーション				
8月1日	ロックマンX4	アクション	カプコン	5,800円
8月21日	ドラゴンボール ファイナルバウト	対戦格闘	バンダイ	5,800円
8月28日	クールボーダーズ2	スノーボード	ウエップシステム	5,800円
9月25日	フロントミッション2(セカンド)	SLG+RPG	スクウェア	未定
冬頃予定	フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
▼セガサターン				
8月22日	VIRUS(ウイルス)	AVG	ハドソン	6,800円
9月11日	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KAZe	未定
9月25日	スーパーロボット大戦F	SLG	バンプレスト	(予) 6,800円

PC-FX

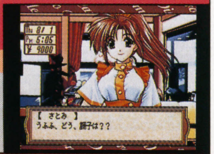
PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『Pia♥キャロットへようこそ』が先月に引きつづきトップに。『アルバレアの乙女』も，初登場で2位と健闘ぶりを見せている。

1 Pia♥キャロットへようこそ



前1位

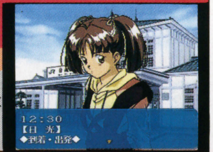
●カクテルソフト
●AVG
●8,800円

2 アルバレアの乙女

初登場

●NECホームエレクトロニクス
●SLG
●7,800円

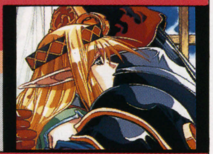
3 続・初恋物語 修学旅行



初登場

●徳間書店インターメディア／NEC HE
●AVG
●8,800円

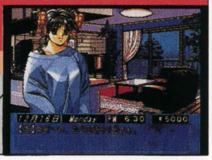
4 ドラゴンナイト4



前3位

●NECアベニュー
●SLG
●8,800円

5 同級生2



前4位

●NECインターチャネル
●AVG
●8,800円

ラブラブアタック 待ってて守護聖様。今度の『アンジェ』は戦います！

全国の女性ゲームファンを恋のトリコにした『アンジェリーク』が，ついにRPGになるぞ。

異なる宇宙からやってきた侵略者，皇帝レヴィアス。強大な力を有する彼がたどり着いた場所は，金の髪の女王アンジェリークが統治する宇宙であった。守護聖たちは拉致され，女王も監禁されてしまう……。それを知った主人公は，レヴィアスの魔の手から宇宙を救うために立ち上がった——。

▲戦闘画面。アンジェリークも戦いに参加する。見よ，このりりしい姿を……

ゲームがはじまると，まず前作『アンジェリークSpecial2』に登場した人々を仲間として集める。そのあとに捕らわれている守護聖たちを救出して，皇帝を倒す冒険に旅立つことになるのだ。ストーリーは多少シリアスになっているが，これまでのウリであった恋愛要素は健在。ドキドキの恋愛部分も十分に楽しめるぞ。

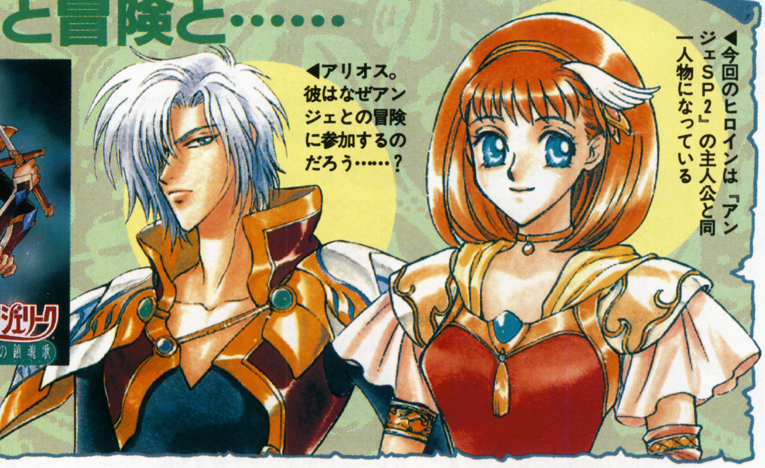
また，初登場するキャラクターも魅力いっぱい。とくに冒険をともにするアリオスには人気が集中しそうだ。新しい恋は秋にはじまるぞ！ （加藤義文）

アンジェリーク～天空の鎮魂歌（レクイエム）

■NECホームエレクトロニクス ■RPG
■価格未定 ■秋頃発売予定

新たな恋と冒険と……

▲今回のパッケージ・イラスト。アンジェたちのうしろにいるのがレヴィアスか？



◀アリオス。彼はなぜアンジェとの冒険に参加するのだろう……？

◀今回のヒロインは「アンジェSP2」の主人公と同一人物になっている

今月の新作

PC-FXではめずらしく，シューティング・ゲーム『超神兵器ゼロイガー』が発売される。ストーリー部分だけでも20分ある高品質のアニメーションがウリだ。

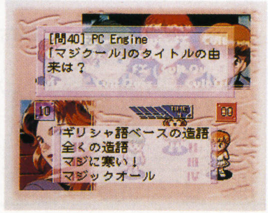
超神兵器ゼロイガー

8/8 ■NECホームエレクトロニクス ■シューティング ■7,800円 ■CD-ROM

経験値によるパワーアップ・システムを取り入れることで，初心者でも楽しめるようになっているシューティング。アニメ部分のキャラ・デザインに，『負けるな！魔剣道』のANO清水を起用。

アニメフリークFX VOL.5

8/29 ■NECホームエレクトロニクス ■ディスクマガジン ■7,200円 ■CD-ROM（2枚組）



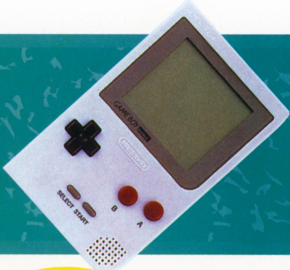
シリーズ第5弾は，初のCD-ROM2枚組。菅原祥子や三橋加奈子など人気声優の水着ショットや，シリーズOVA「虹の少女隊プリズムナイツ」，FXゲーム完全攻略などが収録されている。

DataBase PC-FX新作発売予定表

トピックスでも紹介したように「アンジェリーク」のRPGが発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月予定	ああっ女神さまっ	AVG	NECホームエレクトロニクス	8,800円
秋頃予定	★アンジェリーク～天空の鎮魂歌	RPG	NECホームエレクトロニクス／光栄	7,800円
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	みにまむなのにっく	AVG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遙かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作／「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

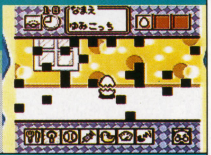


ゲームボーイ
GAME BOY

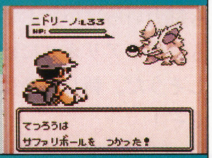
HOT 5
今月の売れ筋ソフト

おおかたの予想どおり『ゲームで発見!!たまごっち』がトップの座に。今後くり広げられる『ポケモン』『たまごっち』戦争が見ものだ。

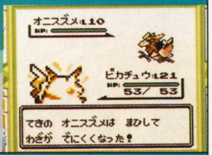
1 ゲームで発見!!たまごっち
初登場
●バンダイ
●SLG
●4,500円



2 ポケットモンスター・赤
前1位
●任天堂
●RPG
●3,900円



3 ポケットモンスター・緑
前2位
●任天堂
●RPG
●3,900円

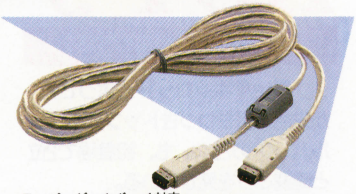


4 ミニ四駆GBレッツ&ゴー
前3位
●アスキー
●RPG
●5,500円

5 名探偵コナン 地下遊園地殺人事件
前4位
●バンダイ
●AVG
●3,980円

友だちいるなら ゲームボーイポケット専用の通信ケーブル発売

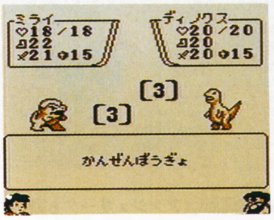
『ポケットモンスター』や『たまごっち』の影響で，好調な売れ行きを見せているゲームボーイポケット。これまで，このGBポケットで通信対戦するためには変換用コネクタが必要だったが，任天堂から8月14日に専用通信ケーブルが発売されることになった。価格は1,500円（税別)。ポケット・ユーザーは必携だ。（加藤義文）



今月の新作

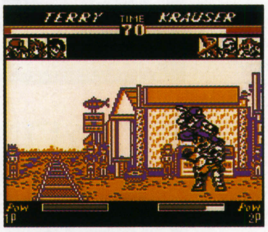
いよいよ夏休み！　いつもは家でプレイするゲームボーイも，今月は海に山にと大活躍のはず。ゲームのジャンルは豊富だし，ソフトの価格もそんなに高くないので，複数購入も可能な点がうれしいね。今月は，人気の『熱闘』シリーズをはじめとして，アーケードで好評だった『エクスチェンジャー』など，ツブもそろっている。2本買って，友だちと通信対戦に燃えるのもいいかも。

スーパーゲームボーイ対応
ディノブリーダー
8／22　■J・ウイング　■SLG　■4,800円(予価)　■2メガ・カートリッジ



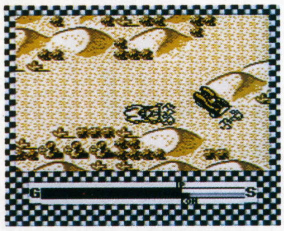
恐竜を，タマゴから成体まで育てていく育成シミュレーション・ゲーム。実在したティラノサウルスやトリケラトプスなどの恐竜をはじめ，本作独自の恐竜などを収録している。

スーパーゲームボーイ対応
熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
8／8　■タカラ　■対戦格闘　■3,980円　■4メガ・カートリッジ



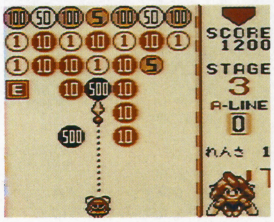
［ネオジオから移植］SNKの人気対戦格闘シリーズの第3作を『熱闘』化。全15キャラの中から3人を選んで対戦する，チームバトル方式を採用している。通信ケーブルによる対戦も可能。

スーパーゲームボーイ対応
マッハGO GO GO
8／12　■トミー　■SLG　■4,200円　■2メガ・カートリッジ



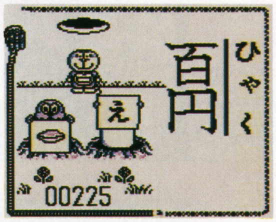
自分で好みのマシンを作り，いろいろなレースに出走させて賞金を稼ぐレース・シミュレーション。通信ケーブルを使えば，ほかのプレイヤーとの対戦やパーツの交換などが楽しめる。

スーパーゲームボーイ対応
マネーアイドル・エクスチェンジャー
8／上　■アテナ　■アクションパズル　■3,980円　■2メガ・カートリッジ



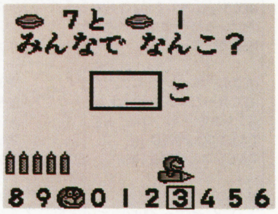
［アーケードから移植］ゲーム・センターで人気を博した，対戦型両替アクションパズル。GBならではの通信対戦が楽しめるほか，段位認定モードなどもついている。オリジナル・ステッカーを同梱。

前号追補タイトル　通信販売
ドラえもんのスタディボーイ① 小一こくご・かん字
5／下　■小学館　■教育　■2,850円(税込)　■4メガ・カートリッジ



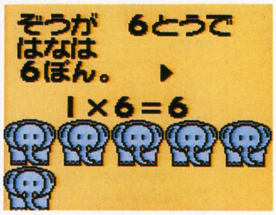
子どもたちに大人気のドラえもんが，ゲーム形式で勉強を教えてくれるソフト。本作では，小学校1年で習う必修漢字80字の読みと書きを収録。文字には教科書とおなじ書体を使用している。

前号追補タイトル　通信販売
ドラえもんのスタディボーイ② 小一さんすう・けいさん
5／下　■小学館　■教育　■2,850円(税込)　■4メガ・カートリッジ



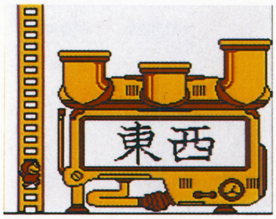
小学校1年生が習う，たしざんとひきざんを，人気キャラクターのドラえもんが基礎から応用まで楽しく解説してくれる教育ソフト。ゲーム感覚で遊びながら，算数の基本を身につけることができる。

前号追補タイトル　通信販売
ドラえもんのスタディボーイ③ 九九マスター
5／下　■小学館　■教育　■2,850円(税込)　■4メガ・カートリッジ



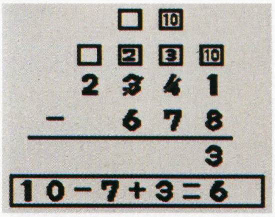
『スタディボーイ』シリーズ第3弾は，ドラえもんが具体物やアニメを使って九九のしくみをていねいに解説。音声機能つきなので，九九の読みを耳で覚えることができるようになっている。

前号追補タイトル　通信販売
ドラえもんのスタディボーイ④ 小二国語・かん字
6／下　■小学館　■教育　■2,850円(税込)　■4メガ・カートリッジ



ゲームで遊びながら，2年生が習う漢字160字がマスターできる。まちがった読みの入った風船を撃ち落とす「風船割りゲーム」や，バラバラになった漢字を完成させる「漢字パズル」などを収録。

前号追補タイトル　通信販売
ドラえもんのスタディボーイ⑤ 小二算数・計算
6／下　■小学館　■教育　■2,850円(税込)　■4メガ・カートリッジ



ドラえもんといっしょに，小学校2年で習う算数をゲーム感覚で勉強できる。1年生の単元も収録しているため，復習にも利用可能。『スタディボーイ』購入の申し込みは☎0120-468-753まで。

前号追補タイトル

名作シリーズ 三國志・ゲームボーイ版

7/25 ■光栄 ■SLG ■4,800円 ■2メガ・カートリッジ

1992年に発売された同名タイトルの復刻版。プレイヤーは三国時代の君主となって，中国の統一をめざす。攻めこむ方向による地形の変化や，戦闘モードが選択できるのが特徴。

前号追補タイトル

名作シリーズ 信長の野望・ゲームボーイ版

7/25 ■光栄 ■SLG ■3,800円 ■3メガ・カートリッジ

同社の人気ソフト『信長の野望』のゲームボーイ版を復刻。戦国時代の大名となり，個性的な武将たちを駆使して関東・近畿を制覇する。通信ケーブルによる対戦プレイもできる。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

コナミから「ドラキュラ」と「ゴエモン」の新作が発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月25日	★合格ボーイシリーズ⑤ 高校入試"でる順"中学英熟語350	教育	イマジニア	2,480円
	★合格ボーイシリーズ⑤ 高校入試"でる順"中学英熟語350スペシャルエディション	教育	イマジニア	2,980円
8月29日	★合格ボーイシリーズ⑥ 高校入試"でる順"漢字問題の征服	教育	イマジニア	2,480円
	★合格ボーイシリーズ⑥ 高校入試"でる順"漢字問題の征服スペシャルエディション	教育	イマジニア	2,980円
9月予定	プロ麻雀 兵GB	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
9月11日	アニマルブリーダー	SLG	J・ウイング	(予) 4,800円
9月18日	ミニ4ボーイII	レーシング	J・ウイング	(予) 4,800円
9月19日	川のぬし釣り3	フィッシング	パック・イン・ソフト	3,600円
9月下旬	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
9月予定	おやつクイズ もぐもぐQ	クイズ	スターフィッシュ	3,500円
10月予定	メダロット(カブト)(仮)	SLG	イマジニア	未定
	メダロット(クワガタ)(仮)	SLG	イマジニア	未定
秋頃予定	ポケットモンスター 2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター 2・銀	RPG	任天堂	未定
未定	★悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲(ダークナイトプレリュード)	アクション	コナミ	未定
	★がんばれゴエモン～黒船党の謎	アクション	コナミ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ポケット麻雀（ボトムアップ）7月下旬→7月25日

★……今月DataBaseに初登場した新作

ウワサのコンビニ流通システム「ゲームキオスク」は11月に延期された。ゲームボーイは元気がいいのにねぇ……。

HOT 5

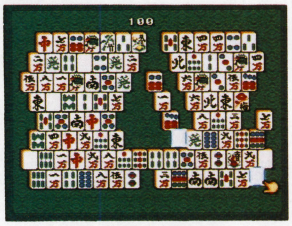
順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	↑前2位	スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島	任天堂	アクション	6,800円
2	前1位	スーパーボンバーマン5	ハドソン	アクション	6,980円
3	↑前4位	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	エニックス	RPG	8,700円
4	↑再登場	実況パワフルプロ野球3 '97春	コナミ	野球	5,800円
5	初登場	Parlor！Mini6 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	パチンコ	4,900円

今月の新作

今月は，パック・イン・ソフトの新作『ふね太郎』と，復刻版の『上海 万里の長城』の2本だけ。その『ふね太郎』は，これまで高い評価を得てきた『つり太郎』シリーズの最新作で，海釣りをテーマにした作品だ。根強いファンにとっては，見のがせないタイトルになりそう。が，やっぱり苦しいことは苦しい。早いところコンビニでの書き換えシステムが実行されてほしいところだね。

上海 万里の長城

8/8 ■サンソフト ■パズル ■4,900円 ■8メガ・カートリッジ



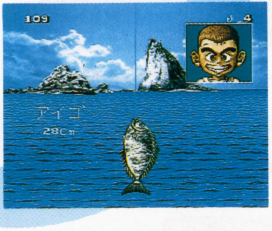
同名タイトルの復刻版。積み重ねられた牌を順に取りのぞくモードのほか，下の牌を消すと上の牌が落ちてくる「グレートウォール」や，同じ牌を並べて消す「北京」など計4モードを収録している。

ふね太郎

8/1 ■パック・イン・ソフト ■フィッシング ■7,800円 ■16メガ・カートリッジ

三宅島や八丈島など，釣りの名所を実写取りこみの画面で楽しめる釣りソフト。魚の生態をこまかくシミュレートしているため，ポイントを変えればいろいろな魚を釣ることが可能になっている。

▶シリーズではじめて船釣りを再現。水深によって釣れる魚がちがってくるぞ



◀釣れる魚種は全部で50種類以上。それぞれ釣りかたが異なっているのだ

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

延期になっていた『同級生2』の発売が11月予定と発表されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	Parlor！Mini 7 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	4,980円
9月12日	実戦パチスロ必勝法！ツイン2	パチスロ	サミー	5,980円
未定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■発売中止が決定した作品……●ファイティングアイスホッケー（ココナッツジャパンエンターテイメント）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2（バンプレスト）未定→11月●マジックボール（パウ）97年

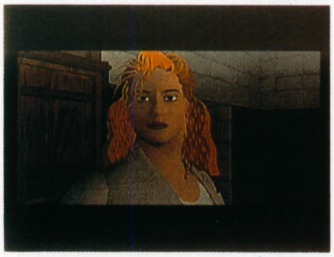
★……今月DataBaseに初登場した新作

後継機も出ず 3度のメシより3DOが好きだったのに。サヨナラ3DO！

一部マニアのあいだでは名機と評価されていた3DOだが，今回をもって本コーナーの連載終了となる。'94年3月20日に発売されて以来，計214本のソフトを世に送り出したハードだったが，今後の新作予定が完全になくなったため今月号で姿を消すことになった。

3DOは初の32ビットマシンとして発売され，規格を公表して各社からハードを発売するという構想や，『Dの食卓』の発売，『スパIIX』の移植などが話題を集めた。

なお，全ソフト・カタログが本誌'97年5月号に掲載されているので，コレクターのかたは参照していただきたい。ちなみに最後の作品は，昨年6月28日に発売されたカプコンの『井出洋介名人の新実戦麻雀』になった。



▲いまでは有名になった『Dの食卓』も，このハードからデビューしたのだ。続編が後継機であるM2で予定されていたが……

DataBase PCエンジン新作発売予定

発売日／タイトル／ジャンル／発売元／価格

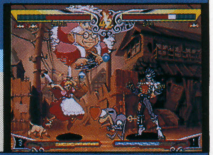
未定／デッド・オブ・ザ・ブレイン1＆2／AVG／NECホームエレクトロニクス／7,800円

アーケードゲーム
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

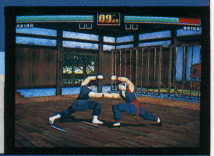
今月は『セイヴァー』が圧倒的な人気でトップとなった。6位から下は，『ガレッガ』と『怒首領蜂』の再登場や『バーチャストライカー2』のランクインで，かなりの混戦になっている。生き残るのはどれだ?

1 ヴァンパイア セイヴァー
↑前3位
●カプコン
●対戦格闘

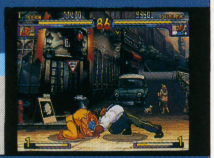


2 鉄拳3
前1位
●ナムコ
●対戦格闘

3 バーチャファイター3
前2位
●セガ
●対戦格闘



4 ストリートファイターIII
前4位
●カプコン
●対戦格闘



5 X-MEN VS.ストリートファイター
前5位
●カプコン
●対戦格闘

6 ↑再登場 怒首領蜂
●アトラス
●シューティング

7 ↑再登場 バーチャストライカー
●セガ
●サッカー

8 ↑再登場 バトルガレッガ
●エイティング／ライジング
●シューティング

9 初登場 バーチャストライカー2
●セガ
●サッカー

10 前7位 ソルティバイド
●彩京
●シューティング

シーズン到来! 「スケーターズセッション1997」が開催!

セガが『トップスケーター』の全国大会「スケーターズセッション1997」を開催することになった。

大会は，まず予選が全国118のセガ直営店で行なわれ，各店舗の代表が全国11のセガ大型直営店でのエリア決定戦に進める。そして，その決定戦を勝ち抜いた代表が集まり，決勝大会である「スタントラッカーズトロフィー」が行なわれるのだ。開催期日は，予選大会は8月1日～30日，エリア決定戦が8月31日（日），決勝のスタントラッカーズトロフィーが9月14日（日）の予定になっている。

▲予選とエリア決定戦では初級コースが使用される。いまから初級を練習だ

今回の大会は，「リーバイ・ストラウス ジャパン」（リーバイス）とのタイアップにより実現したもの。『トップスケーター』のキャラ（Ash, Cookie）を，リーバイスのトレンドライン「SilverTab」（シルバータブ）のイメージキャラとして登場させるそうだ。今後も，AM3研と『トップスケーター』から目が離せないぞ！

なお，予選開催の店舗や日程についての問いあわせは，セガ業務推進室（☎03-3747-7455）まで。 （開田清隆）

▲リーバイス協賛による全国イベント。腕に自身のある人は，ぜひ参加しよう！ ちなみに参加費は200円で，参加するとオリジナル・ステッカーがもらえるぞ

今月の新作

今月の最注目は，なんといっても『KOF'97』。この号が発売されるころには，ゲーム・センターでの人気&インカムはトップになっているだろう。ほかでは，コナミの2タイトルや『ル・マン』あたりが注目株だ。『ウイニングスパイク』は，『スラムダンク』などコナミのスポーツ・シリーズに引けをとらない完成度。アーケードではひさびさのバレーボール・ゲームなので，ぜひプレイしてほしい。

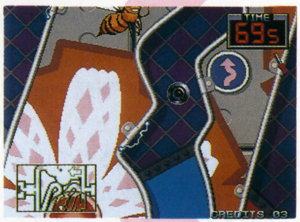
ル・マン24

8／中 ■セガ ■レーシング

世界的に有名な「ル・マン24時間耐久レース」をモチーフにしたレーシング。レースの途中から乱入参加できる「フリーエントリーシステム」が大きな特徴。モデル3基板を使用している。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー ～ウルトラ電流イライラ棒

8月 ■ザウルス ■アクション ■MVS



人気のエレメカをビデオゲーム化。トラックボールを使用したシンプルな操作系がウリで，ビデオゲームならではの障害物も多数登場している。スタート時にプレイヤーとコースを選択可能。

ブラッディロア

7／3 ■エイティング／ライジング ■対戦格闘

キャラが獣化するシステムが特徴的な3D格闘。獣化すると専用の技が使えるほか，攻撃力，ジャンプ力がアップするなどのメリットがある。空中ガードや，受け身などのフィーチャーも搭載。

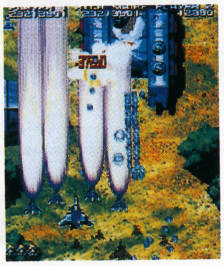
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

7/18　■SNK　■対戦格闘　■MVS

同社の人気格闘シリーズ第4弾。「エキストラ」と「アドヴァンスト」のふたつの操作モードが選択できるようになった。登場するキャラは，シリーズ最多の29人＋αで，チーム・エディットも健在。

閃激ストライカー

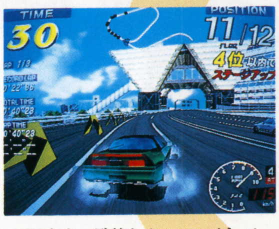
7/上　■カネコ　■アクション



全5ステージからなる，ふたり同時プレイも可能な縦スクロール・シューティング。ガンビット（オプション）での2種類の攻撃パターンと，CGレンダリングによる質感あふれるグラフィックが魅力。

オーバーREV

7/下　■ジャレコ　■レーシング



土屋圭市が監修したレースゲーム。筑波サーキットのほか，渋谷や箱根，有明などの公道がコースとして収録されており，ドリフトを駆使した実車さながらのドライビングが楽しめる。

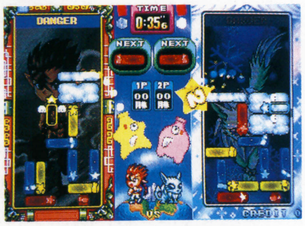
ウイニングスパイク

7/下　■コナミ　■バレーボール

ハーフトップ・ビューのバレーボール。使用チームを10か国の中から選択，9試合を戦う。各選手の美しいアニメーションが特徴で，時間差攻撃やクイックなどの各種テクニックも使用できる。

スタースイープ

7/下　■アクセラ　■アクションパズル



ナムコのシステム11基板を使用した対戦型アクションパズル。同じ色のブロックの星の部分をあわせて消し，連鎖によって相手を攻撃できる。2P対戦モードでは，使用キャラを10人から選択可能。

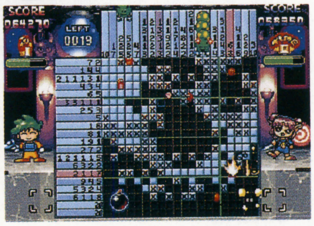
ウェディングラプソディ

7/下　■コナミ　■クイズ

カップルが数々の困難をクリアして結婚式を迎えるまでのようすを描いたクイズ。途中には式場選びなどの結婚準備イベントが挿入されるほか，「結婚式予想図」で準備ぐあいをチェックできる。

ロジックプロ2

6/23　■エイブルコーポレーション　■パズル



ロングヒットとなっているロジック・ゲームの2作目。プレイヤーのLQ（ロジック指数）の測定機能や，各種アイテムが追加されている。収録問題数は，前作の1,000問から2,000問にパワーアップ。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
8月下旬	モーターレイド	バイクレーシング	セガ
夏頃予定	ファイティング武術（ウーシュ）	対戦格闘	コナミ
秋頃予定	★ストライカーズ1945 II	シューティング	彩京
年内予定	★ゼロガンナー	3Dシューティング	彩京
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス 4	麻雀	ビデオシステム
未定	★サムライスピリッツ～侍魂	対戦格闘	SNK
	★ラウンドトリップRV	レーシング	SNK
	スターグラディエイター 2（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★ポケットファイター	対戦格闘	カプコン
	★レーシングジャム（仮）	レーシング	コナミ
	対戦ホットギミック	麻雀	彩京
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	テトリスプラス 2	アクションパズル	ジャレコ
	きらめきスターロード イントロ倶楽部	クイズ	タイトー

★……今月DataBaseに初登場した新作

カプコンの新作は，『ストII』『ヴァンパイア』『ウォーザード』『ストIII』のキャラがデフォルメされて登場する対戦格闘。彩京からはシューティングが2作発表された。ポリゴン『サムスピ』も正式発表。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
▼MVS対応			
秋頃予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	パルスター 2（仮）	シューティング	SNK
▼ST-V対応			
98年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●ユキブタマン-P（カネコ）未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●ソーラーアサルト（コナミ）7月→7月下旬 ●コットン2（サクセス）7月→8月下旬 ●マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター（カプコン）7月下旬→7月23日●ジャンジャンパラダイス2（カネコ）6月下旬→未定●トータルバイス（コナミ）7月→7月下旬●モンスタースライダー（ビスコ）6月→8月●麻雀学園祭（メイクソフトウェア）5月下旬→7月4日

ネオジオ NEO・GEO

今月の発売タイトルは残念ながらゼロ。来月には，お待ちかねの『KOF'97』が発売されるので，それまではジッと耐えましょう。

HOT 5

1. 初登場　**真説サムライスピリッツ武士道烈伝（CD）**　●SNK　●RPG　●6,800円
2. ↑再登場　**ティンクルスタースプライツ**　●ADK　●シューティング　●29,800円
3. ↑再登場　**ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（CD）**　●SNK　●対戦格闘　●32,000円
4. 前1位　**リアルバウト餓狼伝説スペシャル（CD）**　●SNK　●対戦格闘　●6,800円
5. 前3位　**ティンクルスタースプライツ**　●ADK　●シューティング　●5,800円

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『KOF'97』は，なんと史上最大の460メガ。価格は通常どおりだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
9月25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	32,000円
未定	パルスター 2（仮）	シューティング	SNK	未定
▼ネオジオCD				
10月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
未定	パルスター 2（仮）	シューティング	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

【アルバム】
●6月第5週
66位　ファイナルファンタジータクティクス（デジキューブ）／4,400枚
70位　センチメンタル・グラフティ⑤私立笹峰女学園高等部3年D組出席番号31番 森井夏穂（NECアベニュー）／4,200枚
71位　センチメンタル・グラフティ⑥私立黒曜館高校3年C組出席番号29番 松岡千恵（NECアベニュー）／4,160枚
73位　センチメンタル・グラフティ④私立萌黄女子高校3年D組出席番号23番 永倉えみる（NECアベニュー）／4,080枚
●7月第1週
62位　ファイナルファンタジータクティクス（デジキューブ）／4,650枚
75位　センチメンタル・グラフティ⑥私立黒曜館高校3年C組出席番号29番 松岡千恵（NECアベニュー）／3,880枚
77位　センチメンタル・グラフティ⑤私立笹峰女学園高等部3年D組出席番号31番 森井夏穂（NECアベニュー）／3,730枚
79位　センチメンタル・グラフティ④私立萌黄女子高校3年D組出席番号23番 永倉えみる（NECアベニュー）／3,660枚
●7月第2週
32位　月刊ときめきメモリアルNo.12（キングレコード）／8,910枚
91位　ファイナルファンタジータクティクス（デジキューブ）／3,370枚
●7月第3週
チャート・インなし
●7月第4週
27位　攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック（限定版）（ソニーレコード）／11,650枚
61位　センチメンタル・グラフティ⑨県立茶山高校3年B組出席番号21番 保坂美由紀（NECアベニュー）／5,310枚
63位　センチメンタル・グラフティ⑧私立清華女子高校3年C組出席番号33番 星野明日香（NECアベニュー）／4,960枚
65位　センチメンタル・グラフティ⑦県立青垣高校3年A組出席番号2番 安達妙子（NECアベニュー）／4,730枚
67位　サクラ大戦ドラマCD「帝国華撃団 花組 夏公演～愛ゆえに～」（BMGジャパン）／4,590枚
93位　攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック（ソニーレコード）／3,420枚
【シングル】
●6月第5週
86位　MAKE YOU SMILE／丹下　桜（キングレコード）／4,190枚
●7月第1週
チャート・インなし
●7月第2週
チャート・インなし
●7月第3週
36位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／12,080枚
●7月第4週
30位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／14,000枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

DQの歴史を音楽で　秋のコンサートのチケット前売り開始

8月1日から「第2回ドラゴンクエスト スペシャルコンサート・東京」の前売りチケットが発売されている。演奏曲は，8月20日開催の「第11回ファミリークラシックコンサート」（渋谷公会堂／17:00開場）の流れを引き継ぐものとなっているので，あわせて聴きに行こう。**（中村京子）**

「第2回ドラゴンクエスト　スペシャルコンサート・東京」

●日時：11月16日（日）　13：15開場　14：00開演
●会場：渋谷公会堂　**●料金：**S席／4,000円　A席／3,500円
●演奏：神奈川フィルハーモニー管弦楽団
●プログラム：交響組曲「ドラゴンクエストⅠ～Ⅵ」より　ドラゴンクエストの歴史（その2）
●問い合わせ先：サウンド・ギャラリー（☎03-3351-4041）
●指揮とお話：すぎやまこういち

ラジオdeノベル　『街』次回作のストーリーをラジオで先取り

チュンソフトのサウンドノベル『街』が，この夏ラジオドラマになる。と言っても題材となっているのは，もうすぐ登場の『街』ではなく，なんとその続編。まだどこにも公開されていない『街』第2弾のストーリーや登場人物を，ラジオで超先取りできるというわけだ。また，ドラマのラストには3つの選択肢が登場し，リスナーからのハガキ投票によって次週の展開が決定する。どんな展開になるのかは次週にならないとわからない，まさにラジオで楽しむサウンドノベルと言えるだろう。放送局は下記のとおり。いずれも，現在放送中の「佐竹雅昭・林原めぐみの無法塾」内でのオンエアとなる。

●放送局：文化放送（8月19日に予告編放送，8月26日より毎週火曜21：30～22：00）／ラジオ大阪（8月25日に予告編放送，9月1日より毎週月曜21：30～22：00）

夏公演!!　帝国歌劇団 花組『愛ゆえに』大盛況で幕

7月19～21日，『サクラ大戦歌謡ショウ　帝国歌劇団《花組》特別公演「愛ゆえに」』が東京厚生年金会館にて公演された。チケットが即日完売しただけあって，2,000を超える観客席は，全回とも満員御礼。男性客が多かったが，女性客もかなり見受けられた。

公演は，サクラファンなら知らぬハズもない「檄！帝国華撃団」で幕を開けた。さくら（横山智佐）をはじめ，すみれ（富沢美智恵），マリア（高乃　麗），アイリス（西原久美子），紅蘭（渕崎ゆり子），カンナ（田中真弓）の声を担当した声優6人が，各キャラクターの戦闘服に身をつつみ，華やかな艶姿と，美しい歌声を披露してくれた。“歌謡ショウ”と題されているだけあって，劇中では各キャラのテーマソングや，すみれ&カンナの「愛はダイヤ」，公演テーマ「愛ゆえに」など，アルバム「帝撃歌謡全集」に収録されている8曲を熱唱。7幕と8幕の幕間には，あやめ（折笠　愛）も登場し「夜のサンバ」で観客を魅了した。クライマックスに近づくにつれ，観客のボルテージは上がり，エンディングの「花咲く乙女」や，そのあとに演奏された「檄！帝国華撃団」では，総立ちとなって声援を贈っていた。大盛況のうちに幕を閉じた今回の初公演。ファンとしては，ぜひつぎの花組公演を見たいものだ。　**（白川大輔）**

熱風！疾風！ ロボネーション魂はハートで聴け！

あの『スーパーロボット大戦』のアルバム第2弾が，9月にリリースされる。今月は，そのボーカルをつとめる水木一郎氏と影山ヒロノブ氏，そして作曲家のつのごうじ氏の3人にお話をうかがってきた。

（北野聡士）

——アルバム前作にあった「ロボネーション」とは何ですか？

つの：バンプレストさんから『スーパーロボット大戦』の企画が出たときに，そのボーカル・セレクションとなるアルバムを出そうという話が盛り上がりまして。そこで，水木さんと2年前から暖めていた「ロボネーション構想」をアルバムに盛り込んだのです。日本男児は世代を越えて，“ロボット”で心がひとつになれるというのが，ロボネーション構想の中心です。このアルバム以外にも，ロボットでひとつのムーブメントを起こせないかと，いろいろ企画しています。

——アルバムへの意気込みを聞かせてください。

水木：21世紀に向けて，良いものを残したいという思いで録音しました。「昔の歌」とか「なつかしい歌」という意味じゃなくて，いま『スーパーロボット大戦』をやっていて僕の歌を聴いたことがない子どもたちに，「あぁ，この歌なんだ，なるほど」と感じてほしい。昔はブラウン管の向こうの子どもたちへの思いを込めて歌ってましたけど，今回はゲームをやっている子どもたち，あるいはそれに関わっている大人たち，好きな人たちのために新録しました。21世紀に向けてロボネーション運動を盛り上げる仲間として，いっしょに燃えていきたいですね。

——最後に，ファンにひとことお願いします。

影山：このアルバムを含め，ロボネーションをひとつのウェーブみたいにして，ファンを巻き込んでいきたいですね。アルバムを買った人たちがその時点から，君も僕らの仲間だ（笑），という意識を持って，僕らと同じようにロボネーション運動に参加してほしいです。

▲左から影山，つの，水木氏。この熱い男たちが，ロボネーション魂でアルバムを作りあげているのだ

サイン色紙プレゼント！

▲3人の寄せ書きサインを3名に。編集部「ロボネーション魂の色紙」係まで（8月30日消印有効）

ROBONATION LIVE '97 SUMMER開催決定！

- **日時：**8月17日（日）　18：00開場　19：00開演
- **場所：**赤坂BLITZ　**料金：**5,000円
- **出演：**水木一郎，影山ヒロノブ，堀江美都子，MIO
- **問い合わせ先：**DISK GARAGE（☎03-5436-9600）

情報満載 カプコン・サウンドチーム・ホームページ好評開設中

現在インターネットで，カプコン・サウンドチームのホームページ「CYBER CHANNEL」が開設中だ。内容は……

●INFORMATION：新譜情報や，チームのよもやま話を公開

●WHAT'S NEW：ホームページの更新情報と，そのダイジェスト版を見ることができる

●CD NEWS：発売中のCDリスト。各タイトルの担当者が，みずからレビューをしてくれる

●WHO'S WHO：チーム・メンバーの中からひとりを取りあげ，その人が担当したタイトルの制作過程におけるエピソードを対談形式で掲載。コーナーのラストには，このホームページだけで聴けるアレンジ曲やMIDIデータなどが公開されている

●LISTEN！：まだ発売されていない新作のサウンドを聴ける

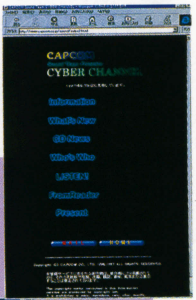
●FROM READER：読者からのメールに対して，サイト上で返事を掲載

●PRESENT：非売品のカプコン・グッズなどのプレゼント・コーナー

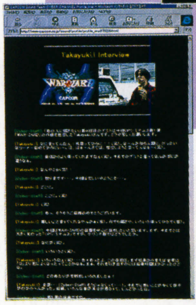
……と，ここでしか得られない，オイシイ情報が盛りだくさんなのだ。なお，CYBER CHANNELでは現在「メールサービス会員」も募集中。会員になると，インターネット上ではわかりにくい更新情報や，ホームページ上に掲載しきれなかった情報などをE-mailで提供してくれるぞ。会員になりたい人は，下記のメール・アドレスまでアクセスを。

URL：http://www.capcom.co.jp/sound/index.html

E-mail：cyber@capcom.co.jp



▶メニュー画面。とくに人気が高いのは「LISTEN」や「PRESENT」のコーナーだとか



◀CDのライナーノーツや雑誌のインタビューなどでは公開されていない話もある。ファンなら見逃すな

新レーベル誕生 ナムコGMのテクノ・アレンジ・シリーズがリリース開始

ポニーキャニオンから，7年ぶりにナムコのアルバムが登場することになった。その名も「DigiGloove（デジグルーブ）」シリーズ。ゲームとテクノ＆クラブ・ミュージックの融合をコンセプトに，ナムコ・サウンドチームと著名ミュージシャンによる，最先端のアレンジ・サウンドを楽しむことができる。第1弾は，212ページで紹介している「鉄拳3」だ。

今月の新作　シリーズ中，最大の曲＆ボイス数を誇る『セイヴァー』のオリジナル・サウンド集が発売される。

悠久幻想曲　ドラマCD

8/6　■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）　■CD　PCCB-00272

7月に放送された『悠久幻想曲』のラジオドラマと，未公開ストーリーを収録。アレフ役としてドラマに参加した番組パーソナリティの子安武人の活躍（？）で，テンションはかつてない高さになっている。

題材ゲーム：悠久幻想曲（メディアワークス）

収録曲：〈STORY1〉①第1話「魔女モフェウスの呪い」②第2話「魔法少女マリアだよ～」③第3話「迷宮からの脱出」④第4話「シーラの○○○……」〈STORY2〉⑤第2話「恐怖・メロディの館なのだー！」⑥第3話「クリス君，がんばって……？」⑦第4話「部下C，参上！」⑧おまけラジオ予告＆ガイダンスその1⑨おまけラジオ予告＆ガイダンスその2⑩おまけラジオ予告＆ガイダンスその3

声の出演：氷上恭子，子安武人，長沢美樹ほか

月刊ときめきメモリアルNo.13

8/6
■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7770

ファンのアンケートをもとにリニューアルされた「月とき」第13弾。数々の新コーナーに，館林見晴ベストキャラ獲得記念のドラマなどを収録している。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①きらめき高校 朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷす③予感④小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑤バスルームトークスペシャル（前編）⑥ゆかり＆夕子の「脱力まんざい」⑦CDドラマ・ときめきメモリアル「ラブソングを君に」第一回⑧きらめき高校のお昼休み⑨透明な仮面⑩きらめき高校進路指導室⑪帰りのホームルーム～実況スペシャルサンクス
声の出演：小野坂昌也，金月真美，菊池志穂ほか

ジャギー・ラブ／D'SECRETS

8/6
■アイノックスレコード　■1,020円（税込）
■CDシングル　PCDA-95016

KAORI，MAYUMI，RIEの3人の女性で結成されたダンス・グループ「D'SECRETS」による，サターン版『ラストブロンクス』のテーマソング。カップリングは，6月に発売されたビデオ版のテーマ「Kaze No Street」。

題材ゲーム：ラストブロンクス（セガ）
収録曲：①JAGGY LOVE（Original Mix）②Kaze No Street ③JAGGY LOVE（205 aqua Mix）④JAGGY LOVE（Instrumental）

ときめきメモリアル　オリジナル・モーションピクチャー・サウンドトラック

8/8
■ビクターエンタテインメント　■2,835円（税込）
■CD　VICL-60074

主題歌をはじめ，広瀬香美の書き下ろし曲「働くキリギリス」「誰もいない海」など，13曲を収録したサウンド・トラック。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①セピアの夏のフォトグラフ（オーケストラ・バージョン）②働くキリギリス③幸せのリズム④誰もいない海（Life＆Days）⑤ときめきの朝⑥Good Luck！⑦幸せのはじまり⑧アベマリア⑨誰もいない海⑩働くキリギリス（オーケストラ・バージョン）⑪誰もいない海（Cry＆Sigh）⑫セピアの夏のフォトグラフ⑬セピアの夏のフォトグラフ（In Memories）
作詞・作曲：広瀬香美
編曲：広瀬香美，佐橋俊彦，OTO／萩田光男，本間昭光，小西貴雄，鷲巣詩郎
ボーカル：広瀬香美（②③⑥⑦⑨），吹石一恵（⑫）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

8/20
■ポニーキャニオン　■1,835円（税込）
■CD　PCCB-00273（2枚組）

『KOF'97』のオリジナル・サウンド全曲とS.E.，そして総勢30＋α人のキャラボイスを，12センチCD＋シングルで完全収録。

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
収録曲：●ディスク1……〈オリジナル・バージョン〉①4th Fire②4th Fire β③ORDER④SATELLAVIEW⑤ESAKA FOREVER⑥WINNER⑦クリといつまでも⑧JAPAN⑨Bloody⑩BLUE MARY'S BLUES⑪BARI⑫サイコソルジャーREMIX'97⑬S.N.N.W⑭AMERICA⑮Still Green⑯C62－シロクニー⑰CHINA⑱ロンドンマーチ⑲H.C.C⑳KOREA ㉑COOL JAM～嵐のサキソフォン3～㉒MONACO ㉓YOU'RE THE KING OF FIGHTERS 優勝セレモニー ㉔記憶 ㉕狂覚 ㉖CONTROL CRISIS ㉗総テハ目覚メノ為ニ―SHORT VER― ㉘総テハ目覚メノ為ニ ㉙Rhythmic Hallucination ㉚開眼 ㉛The Origin of Mind ㉜無 ㉝Episode I ㉞Episode II ㉟Episode III ㊱Episode X ㊲Crime and Punishment ㊳Last Fire ㊴ふたり㊵MIRTHLESS ㊶COUNT DOWN ㊷S.E.Collection●ディスク2（シングル）……〈ボイス・コレクション〉①草薙　京／二階堂紅丸／大門五郎②テリー・ボガード／アンディ・ボガード／ジョー・東③リョウ・サカザキ／ロバート・ガルシア／ユリ・サカザキ④レオナ／ラルフ・ジョーンズ／クラーク・スティル⑤麻宮アテナ／シイ・ケンスウ／チン・ゲンサイ⑥神楽ちづる／不知火　舞／キング⑦キム・カッファン／チャン・コーハン／チョイ・ボンゲ⑧山崎竜二／ブルー・マリー／ビリー・カーン⑨七枷　社／シェルミー／クリス⑩八神　庵⑪矢吹真吾⑫???⑬etc VOICE
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

スタースイープ　オリジナルサウンドトラック

8/20
■ポニーキャニオン　■1,529円（税込）
■CD　PCCB-00274

アーケード，PSで発売されるアクションパズルのオリジナル・サウンド集。アレンジに細江慎治と佐宗綾子が参加している。

題材ゲーム：スタースイープ（アクセラ）
収録曲：〈アーケード・バージョン〉①StarSweep②Select③World④Sitra⑤Island of Rio⑥Chinese Children⑦Crystal Vision⑧Robotize⑨Continue⑩Winner⑪Looser⑫Splash〈コンシューマー・バージョン〉⑬StarSweep⑭Select⑮World⑯Sitra⑰Island of Rio⑱Chinese Children⑲Crystal Vision⑳Robotize〈ボーナス・トラック〉㉑Chinese Children ㉒Island of Rio〈ボイス・コレクション〉㉓シトラ㉔ミント㉕フンガー㉖リオ㉗ケン㉘ポー㉙ドミンゴ㉚ランク㉛B1号㉜ドクターJ㉝ナレーション㉞S.E.コレクション
作曲：有坂光弘
編曲：細江慎治（㉑），佐宗綾子（㉒）
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ギース・ハワード

8/20
■ポニーキャニオン　■1,529円（税込）
■CD　PCCB-00275

サウンドと，ギースの内面を描く新録ドラマで彼の魅力を伝える。インナーにて，開発者によるギース像も明らかにされる。

題材ゲーム：『餓狼伝説』シリーズ，龍虎の拳2，ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）
収録曲：①レジェンド・オブ・ギース1「天を仰いだ日」②目覚めの憂鬱（餓狼伝説より）③ギースにキッス（餓狼伝説より）④ギースにキッス（餓狼伝説イメージアルバムより）⑤ギースにしょうゆ（餓狼伝説スペシャルより）⑥ギースにしょうゆ（餓狼伝説スペシャルイメージアルバムPart2より）⑦コミッショナー（龍虎の拳2より）⑧ん？ギース（龍虎の拳2より）⑨ギースにキッス―CYBER EDIT―（龍虎の拳2より）⑩餓狼に向かって（龍虎の拳2より）⑪餓狼で会おう（龍虎の拳2より）⑫ギースにキッス―Cyber Dub―（龍虎の拳2イメージアルバムより）⑬レジェンド・オブ・ギース2「天に挑む」⑭あらいぐまギース（餓狼伝説3より）⑮ギースじゃ!!イ（餓狼伝説3，REAL BOUT餓狼伝説より）⑯ギースにちゅうして（餓狼伝説3, REAL BOUT餓狼伝説より）⑰露命（餓狼伝説3, REAL BOUT餓狼伝説より）⑱ギースじゃ!!イ（餓狼伝説3アレンジサウンドトラックスより）⑲ギースにちゅうして（餓狼伝説3アレンジサウンドトラックスより）⑳露命（餓狼伝説3アレンジサウンドトラックスより）㉑レジェンド・オブ・ギース3「再び，天を仰ぐ日」㉒ギースじゃ!!イ（REAL BOUT餓狼伝説アレンジサウンドトラックスより）㉓ギースにちゅうして（REAL BOUT餓狼伝説アレンジサウンドトラックスより）㉔露命（REAL BOUT餓狼伝説アレンジサウンドトラックスより）㉕ギースに肩こり（K.O.F'96より）㉖ギースに肩こり（K.O.F'96アレンジサウンドトラックスより）㉗ギース前デモ（REAL BOUT餓狼伝説スペシャルより）㉘ギースにしょうゆ（REAL BOUT餓狼伝説スペシャルより）㉙ギースにしょうゆ（REAL BOUT餓狼伝説スペシャルアレンジサウンドトラックスより）㉚レジェンド・オブ・ギース4「天狼の伝説」㉛ボイスコレクション（餓狼伝説，龍虎の拳2, 餓狼伝説スペシャル, 餓狼伝説3, REAL BOUT餓狼伝説, K.O.F'96, REAL BOUT餓狼伝説スペシャルより）
声の出演：コング桑田

卒業Vacation

8/20
■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00276

新キャラ3人のテーマソング（ゲーム未収録）＆フルサイズ・オープニングと，再レコーディングされたゲームBGMを収録。

題材ゲーム：卒業Vacation（マーカス／毎日コミュニケーションズ）
収録曲：①opening theme「はっぴー ばけーしょん」②「SEEK」③overture④新井聖美⑤高城麗子⑥中本　静⑦志村まみ⑧加藤美夏⑨シンディ桜井⑩犬塚さおり⑪安田舞奈⑫谷　由利佳⑬石橋美佐子⑭横山めぐみ⑮西川真樹⑯伊東由紀恵⑰戸塚いずみ⑱三波亮子⑲「PURE」⑳Feelin'Good！㉑Default㉒Adventure！㉓Heartbeat㉔Into Midnight㉕Action！㉖恐怖㉗地底湖㉘Map㉙Good morning！㉚In My Room㉛夕食㉜「恋のときめきM♥M♥X（Ver.1.02）」㉝Sing along with「はっぴー ばけーしょん」!!
ボーカル：牧島有希（①②），岡田純子（①⑲），岡本麻見（①㉜）
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

鉄拳3　バトルトラックス

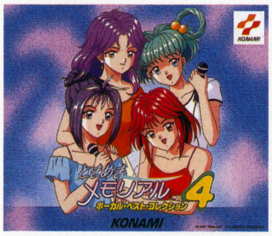
8/20
■ポニーキャニオン　■2,854円（税込）
■CD　PCCG-00416

トピックスでも紹介した，ナムコのテクノ・サウンド・シリーズ第1弾。13曲のキャラクター・テーマを，原曲のイメージを活かしつつ，多彩なアレンジで収録している。

題材ゲーム：鉄拳3（ナムコ）
収録曲：①Jin Kazama②Lei Wulong③King④Paul Phoenix⑤Eddy Gordo⑥Hwoarang⑦Forest Law⑧Nina Williams⑨Yoshimitsu⑩Ling Xiaoyu⑪Heihachi Mishima⑫For Hidden Characters⑬Ogre

ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション4

8/21
■キングレコード　■3,568円（税込）
■CD　KICA-7785〜6（2枚組）



「月刊ときめきメモリアル」No.1〜6と「〜'97春の増刊号」で披露されたキャラクター・イメージ・ソングをまとめて収録。2曲の新曲と，長沢ゆりか，丹下　桜のボーカル曲をプラスした全22曲。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①笑顔いっぱい！②初詣LOVEMOTION③Sincerely〜素直になりたい〜④You can say！⑤せつなさのかけらたち⑥It's my rule〜Remix〜⑦サヨナラを言えなくて⑧ヒヤシンス⑨愛の略奪＝永遠の絆⑩ふたりならHAPPY！〜Remix〜⑪♥（ハート）のスタートライン〜with you〜●ディスク2……①ゆかりとランチ②水の都へ…③サイレント映画の街④虹の彼方へ⑤愛につかまらないで⑥今はまだ遠いLovesong⑦愛なんていらない⑧好きなままで好きでいい⑨only you⑩あした⑪冷たく愛して
ボーカル：金月真美（ディスク1⑤，ディスク2④⑩），菅原祥子（ディスク1①，ディスク2⑨），よしきくりん（ディスク1②）ほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

ときめきメモリアル対戦とっかえだま／ポイッターズポイント　オリジナル・ゲーム・サントラ

8/21
■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7780

『ときメモ』本編のBGMのアレンジ版も聴ける『〜対戦とっかえだま』と，“ファンク”がテーマの『ポイッターズポイント』のオリジナル・サウンドが，新録音による高い音質で楽しめる。

題材ゲーム：ときめきメモリアル対戦とっかえだま，ポイッターズポイント（コナミ）
収録曲：〈ときめきメモリアル対戦とっかえだま〉①オープニング②出会い（アレンジ）③半袖の君（アレンジ）④ときめき（アレンジ）⑤定期テスト（アレンジ）⑥プレイヤー有利⑦プレイヤー不利⑧勝ちジングル⑨負けジングル⑩コンティニュージングル⑪藤崎詩織テーマ⑫如月未緒テーマ⑬紐緒結奈テーマ⑭片桐彩子⑮虹野沙希テーマ⑯古式ゆかりテーマ⑰清川　望テーマ⑱鏡　魅羅テーマ⑲朝日奈夕子テーマ⑳美樹原　愛テーマ㉑早乙女優美テーマ㉒館林見晴テーマ㉓伊集院レイテーマ㉔インストラクション春㉕インストラクション夏㉖インストラクション冬㉗バッドエンド㉘バッドエンド／古式ゆかり㉙バッドエンド／藤崎詩織㉚グッドエンド㉛グッドエンド／古式ゆかり〈ポイッターズポイント〉㉜カリーとファンク㉝辛口カリー㉞優勝でファンク㉟負けたでファンク（未使用）㊱野原でファンク㊲氷でファンク㊳モアイでファンク㊴夜景でファンク㊵練習でファンク㊶機械でファンク㊷砂漠でファンク㊸みんなでファンク㊹勝ったでファンク㊺終わりでファンク㊻いくでファンク㊼おかいものでファンク㊽やったでファンク
作曲：コナミ矩形波倶楽部

カプコンゲームサウンドトラック「ヴァンパイア セイヴァー」

8/21
■ビクターエンタテインメント　■3,255円（税込）
■CD　VICL-60098〜9（2枚組）

未使用曲やアレンジ・バージョンなどをふくむ，80曲以上のサウンドを収録。前2作がキャラをテーマにしたサウンドだったのに対し，今回は各ステージの背景をイメージした，まったくの新曲となっている。

題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録曲：●ディスク1……①Opening-Title②Ranking Display③Player Select.1④Player Select.2⑤VS.⑥FEAST OF THE DAMNED⑦DEMITRI Winning Theme⑧DEMITRI Ending Theme.1⑨DEMITRI Ending Theme.2⑩VANITY PARADISE⑪LEI-LEI Winning Theme⑫LEI-LEI Ending Theme.1⑬LEI-LEI Ending Theme.2⑭Story Demo.1⑮GREEN SCREAM⑯AULBATH Winning Theme⑰AULBATH Ending Theme.1⑱AULBATH Ending Theme.2⑲SUSQUATCH Winning Theme⑳SUSQUATCH Ending Theme.1㉑SUSQUATCH Ending Theme.2㉒TOWER OF ARROGANCE㉓FELICIA Winning Theme㉔FELICIA Ending Theme.1㉕FELICIA Ending Theme.2㉖ABARAYA.1㉗Story Demo.2㉘ABARAYA.2㉙BISHAMON Winning Theme ㉚BISHAMON Ending Theme.1㉛BISHAMON Ending Theme.2㉜WAR AGONY㉝LILITH Winning Theme㉞LILITH Ending Theme.1㉟LILITH Ending Theme.2㊱BULLETA Winning Theme㊲BULLETA Ending Theme.1㊳BULLETA Ending Theme.2㊴FEAST OF THE DAMNED（Arrange Ver.）㊵NR＆STAGE EFFECTS㊶RED SIDE VOICE＆SE.1㊷RED SIDE VOICE＆SE.2（NEW CHARACTER）●ディスク2……①DESERTED CHATEAU②MORRIGAN Winning Theme③MORRIGAN Ending Theme.1④MORRIGAN Ending Theme.2⑤CONCRETE CAVE⑥GALLON Winning Theme.1⑦GALLON Winning Theme.2⑧GALLON Ending Theme.1⑨GALLON Ending Theme.2⑩Here Comes A New Challenger⑪FOREVER TORMENT⑫ZABEL Winning Theme⑬ZABEL Ending Theme.1⑭ZABEL Ending Theme.2⑮VICTOR Winning Theme⑯VICTOR Ending Theme.1⑰VICTOR Ending Theme.2⑱RED THIRST⑲ANAKARIS Winning Theme⑳ANAKARIS Ending Theme.1㉑ANAKARIS Ending Theme.2㉒IRON HORSE, IRON TERROR㉓Q-BEE Winning Theme㉔Q-BEE Ending Theme ㉕Story Demo.3㉖FETUS OF GOD ㉗JEDAH Winning Theme ㉘JEDAH Ending Theme.1㉙JEDAH Ending Theme.2㉚…Winning Theme ㉛…Ending Theme ㉜Continue ㉝Game Over ㉞Staff Roll㉟Special Ending.1㊱Special Ending.2㊲DESERTED CHATEAU（Arrange Ver.）㊳BLACK SIDE VOICE＆SE.1㊴BLACK SIDE VOICE＆SE.2（NEW CHARACTER）㊵OMAKE（NOT USED VOICE ETC…）㊶VS.JEDAH

ドラマCD　エルフィンパラダイス

8/21
■BMGビクター　■3,059円（税込）
■CD　BVCH-742

PSの『エルフィンパラダイス』をドラマ化。國府田マリ子，富沢美智恵，久川　綾，丹下　桜，永島由子の5人によるデュエット・ソングも収録している。

題材ゲーム：エルフィンパラダイス（アスク講談社）
収録曲：①ELFIN PARADISE②妖精界　宮殿広間③人間界　都会の上空④繁華街⑤美術学校　ロビー⑥HAPPY FAIRY⑦美術学校　2階の廊下（1）⑧美術学校　学食⑨美術学校　2階の廊下（2）⑩美術学校　ある教室⑪Only for you⑫美術学校　校門⑬雨の道⑭一緒に歩こう
作詞：あまがいりゅうじ（①），渡辺智加（⑥），松浦有希（⑪），有森聡美（⑭）
作曲：伊藤信雄（①⑭），M.Rie（⑥），松浦有希（⑪）
編曲：伊藤信雄（①⑥⑪⑭）
声の出演：國府田マリ子（①⑭ボーカル），久川　綾（①⑪ボーカル），富沢美智恵（⑥⑭ボーカル）ほか

Gダライアス　オリジナル・アーケード・スコア

8/21　■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）
■CD　ZTTL-0014

『ダライアス』シリーズの作曲者OGRによる，オリジナル&アレンジ・サウンドを収録。初回分には，オリジナル・シールと特製グッズが当たる応募券入り。

題材ゲーム：Gダライアス（タイトー）
収録曲：①B・T・DUTCH②NETWORK③EPISODE 0④G ZERO⑤PHAGE⑥biophoton⑦Dada⑧OneDown⑨H・G・Virus⑩in vivo⑪nonsense codon⑫KIMERA II⑬Adam⑭Duplication⑮未来完了from7
初回特典：ZUNTATAレコード全作品ジャケット・オリジナルシール

センチメンタル・グラフティ⑩県立水塚高校3年A組出席番号18番 山本るりか

8/21　■NECアベニュー　■1,529円（税込）
■CD　NACG-1010

明るい現代っ子だが，ある悩みを持つ山本るりかのソロCD。ソングのイメージ楽器は，アコースティック・ギター。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②水色の宝石③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④水色の宝石（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：今野宏美
特典：ポストカード（予約），オリジナルCDラック（応募），ピクチャーCD仕様

センチメンタル・グラフティ⑪県立朱之宮高校3年B組出席番号16番 七瀬　優

8/21　■NECアベニュー　■1,529円（税込）
■CD　NACG-1011

不思議な雰囲気を持つ七瀬　優の，オカリナを織り込んだソングや，オリジナル・ストーリーを追加したドラマなどを収録。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②Only Lonely Star③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④Only Lonely Star（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：西口有香
特典：ポストカード（予約），オリジナルCDラック（応募），ピクチャーCD仕様

センチメンタル・グラフティ⑫県立誠林女子高校3年D組出席番号5番 遠藤　晶

8/21　■NECアベニュー　■1,529円（税込）
■CD　NACG-1012

シリーズのラストを飾るのは，自分のセンスをしっかり持った，バイオリンにイメージされる遠藤　晶。なお，第4弾の3作品の発売日から，CDを12枚そろえた人へのキャンペーンが実施される。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②振り向けば I Love You ③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④振り向けば I Love You ⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：鈴木麗子
特典：ポストカード（予約），オリジナルCDラック（応募），ピクチャーCD仕様

SEGA Vocal ENTERTAiNMENT

8/21　■徳間ジャパン　■3,059円（税込）
■CD　TKCA-71210

セガのサターン・タイトルから10曲のボーカル曲をピックアップ。うち3曲はCD初，ほか7曲は新バージョンが収録されている。

題材ゲーム：輝水晶伝説アスタル，ナイツ～into dreams…，ドラゴンフォース，ビクトリーゴール'96，ビクトリーゴール ワールドワイド・エディション，クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険（セガ）
収録曲：①Let Me Try Again（『輝水晶伝説アスタル』より）②DREAMS DREAMS［Black eyed Ballad'97］（『ナイツ～into dreams…』より）③未来（『ドラゴンフォース』より）④TRY!!!（『ビクトリーゴール ワールドワイド・エディション』より）⑤Clockwork Knight（『クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険』より）⑥DREAMS DREAMS（『ナイツ～into Dreams…』より）⑦A lullaby（『クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険』より）⑧輝く世界を（『輝水晶伝説アスタル』より）⑨勇気（『ドラゴンフォース』より）⑩幾千の夜を越えて（『ビクトリーゴール'96』より）
ボーカル：久川　綾（①⑧），井上和彦（②⑩），みうらうらら（③），川水流安紀（④），高乃　麗（⑤⑦），秋田まどか（⑨）

ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士　ドラマCD

8/21　■徳間ジャパン　■3,568円（税込）
■CD　TKCA-71211（2枚組）

NHK-FMで放送されたドラマをCD化。暗黒神アーリマンと闇の魔導師ヴェロネーゼにより，大陸ペルシャワールの聖王が倒された。駆けつけた王子が見たのは，王にとどめを刺す，彼の異母兄妹のダークエルフ，ジーナの姿だった。

題材ゲーム：ダークウィザード～蘇りし闇の魔導師（セガ）
収録曲：●ディスク1……①宿命②竜騎士ヴィアン③愛しのジョゼ1●ディスク2……①愛しのジョゼ2②飛竜の里③ジアンヌの涙
声の出演：武岡淳一，舵　一星，旺なつき ほか
初回特典：オリジナルステッカー

超光速グランドール　サウンドトラック&オリジナルミュージカル

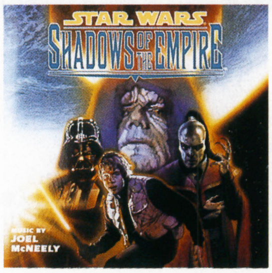
8/21　■エアーズ　■3,059円（税込）
■CD　AYCM-579

ゲーム，アニメ，コミックと，メディアミックス展開中の「超光速グランドール」のサウンド集。岩男潤子と森川智之によるミュージカルも楽しめる。

題材ゲーム：超光速グランドール（バンダイビジュアル）
収録曲：①グラン星の数え歌②星を越える旅③It's show time!!④超光速グランドールVSエレキ戦士ロックンドーガー⑤きらめく日々⑥蒼穹の瞳・シギル⑦望郷からの呼び声⑧夜来たる⑨失われた夢の惑星⑩闇に歌う⑪夢みる宝玉⑫天空と炎の少女⑬今宵，星を奪う⑭スラップスティック・ドクター⑮惑乱の公子・フリードシャルフ⑯いまひとたびの哀しみを⑰忘却の星⑱時のゆりかご⑲神浜の長い朝⑳星々を帯びし者㉑冷たい雨㉒電子日記は電気羊の夢を見る㉓おかしい侵略者㉔天をかける闇の隼㉕只今　参上!!㉖プロジェクト・ロックンドーガー㉗崩れゆく楽園㉘破滅への序曲㉙炎の涙㉚時の凱歌㉛そっと誓う瞬間（とき）
作詞：なかだゆうこ（①），長谷川勝己（④），奥井雅美（㉛）
作・編曲：矢吹俊郎（①㉛），村上　聖（④），おぐちゆきこ（④作曲）
ボーカル&声の出演：岩男潤子，森川智之

スター・ウォーズ～帝国の影　オリジナル・サウンドトラック

8/21　■SLCレコード　■2,548円（税込）
■CD　SLCS-7322



N64版『スター・ウォーズ』のオリジナル・サントラ。おなじみの「メインテーマ」をはじめ，壮大な宇宙を思わせるオーケストラ・サウンド10曲を収録。

題材ゲーム：スター・ウォーズ～帝国の影（任天堂）
収録曲：①MAIN THEME from STAR WARS～LEIA'S NIGHTMARE②THE BATTLE OF GALL③IMPERIAL CITY④BEGGER'S CANYON CHASE⑤THE SOUTHERN UNDERGROUND⑥XIZOR'S THEME⑦THE SEDUCTION OF PRINCESS LEIA⑧NIGHT SKIES⑨INTO THE SEWERS⑩THE DESTRUCTION OF XIZOR'S PALACE
作曲：John Williams，Joel McNeely

ジャングルパーク　オリジナルサウンドトラック

8/21
■デジタローグ　■2,800円（税込）
■CD　SSCX-10

『ジャングルパーク』の作曲を手がけた，Buffalo Daughter，DELAWAREの2組のアーティストによるサウンド集。再録&リアレンジされた17曲を楽しめる。

題材ゲーム：ジャングルパーク（デジタローグ）
収録曲：①エントランス②SLOT RACE③アイスクリームでも食って忘れちまえ④SPRING（春）⑤SOUVENIR SHOP⑥SUMMER（夏）⑦考えすぎは考えが足りない⑧誰も気付かない⑨CAVE（ほら穴）⑩WINTER（冬）⑪CHESS GUN⑫DOWN HILL⑬サルとシロナガスクジラ⑭I WANNA BE YOUR SITAR⑮ジャングルパークのテーマ⑯3000TORIKO⑰バルーン
作曲：Buffalo Daughter，DELAWARE

怪物（モンスター）パラ☆ダイス

8/27
■東芝EMI（ユーメックス）　■1,020円（税込）
■CDシングル　TYDY-2095

さくまあきら制作の最新ボードゲーム『怪物パラ☆ダイス』の主題歌「ランデヴー」ほか，インスト曲＋カラオケの計5トラックを収録したシングル。

題材ゲーム：怪物パラ☆ダイス（メイクソフトウェア）
収録曲：①ランデヴー②プリン13世③誘いの森④大いなる帰還⑤ランデヴー（オリジナル・カラオケ）
作詞：市原真紀（①）
作曲：関口和之
編曲：宮路一昭，村山知義
ボーカル：パープルウォーム（①）

O.V.Aヴァンパイア ハンター　オリジナル・サウンドトラック

8/27
■東芝EMI（ユーメックス）　■3,059円（税込）
■CD　TYCY-5548

OVA「ヴァンパイア ハンター」で使用されているオリジナルBGM21曲を収録。初回分には，村瀬修功描き下ろしの特大ポスターがついている。

題材ゲーム：ヴァンパイア ハンター（カプコン）
収録曲：①魅惑の闇への招待曲（オープニング・テーマ）②COOL LOVE（モリガンのテーマ）③狂った鼓動④バトル オブ ナイト パーティー⑤カオス フレア（混沌の炎）⑥エンドレス バトルゲーム⑦純粋であるがゆえの孤独⑧ブラフマン（梵…ドノヴァンのテーマ）⑨オリエンタル シスターズ⑩アートマン（我）⑪SATSU-JIN（殺陣）⑫スペース シンフォニック（パイロンのテーマ）⑬追憶…⑭悲壮な運命のままに⑮PRECIOUS SPRIT⑯ダーク ダイヤモンド⑰プラネット バーニング（惑星の燃焼）⑱デストラクション オブ ゴッド⑲最期の口づけ⑳消えそうな光芒㉑迷路からの脱出
作・編曲：大谷　幸
初回特典：村瀬修功描き下ろしB2ポスター

魔法学園ルナ！　マジカルアイランドVOL. 1

8/27
■東芝EMI（ユーメックス）　■2,835円（税込）
■CD　TYCY-5542

ラジオ番組で放送されたドラマ3話分とオリジナル・サウンド，そしてドン・マッコウ司会によるトークが楽しめる。

題材ゲーム：魔法学園ルナ！（ゲームアーツ／角川書店）
収録曲：①すてきファンタジー（オープニングテーマ1番バージョン）②第1話「憧れの魔法学園」③散歩する学園④第2話「魔法学園の入学式」⑤海辺のバカンス⑥第3話「魔女バルア」⑦戦闘～空飛ぶエリー⑧すてきファンタジー（オープニングテーマ フル・バージョン）⑨おまけ
作詞：溝口　功（①⑧）
作・編曲：岩垂徳行，小西真理（①⑧編曲）
声の出演：根谷美智子（①⑧ボーカル），小西寛子，結城比呂ほか

スーチー・ドラマシアター ミラクルアナザーワールド！PART I 江戸時代編

8/27
■東芝EMI（ユーメックス）　■2,548円（税込）
■CD　TYCY-5564

放送中のラジオ番組「スーチー・ドラマシアター」をCD化。オープニング&エンディングをはじめとするボーカル曲，ドラマ，キャラクターの語りが収録されている。

題材ゲーム：アイドル雀士スーチーパイ（ジャレコ）
収録曲：①Introduction「すーちー劇場・出張版！」②星空にWAKE UP！③ドラマシアター・第一話④ドラマシアター・第二話⑤Interlude「みかのおもちゃばこ」⑥あいうえOh my god一涙は風に一⑦ドラマシアター・第三話⑧肉球みゃーみゃ⑨ドラマシアター・第四話⑩ドラマシアター・第五話⑪Interlude「美紀の宝石箱」⑫ジャンジャンジャン
作詞：里乃塚玲央（②⑫），アイリーン（⑥），YUMIKO（⑧）
作・編曲：山中紀昌，NORITAKA（⑥⑧），小杉保夫（②⑫作曲）
声の出演：かないみか（②⑥ボーカル），西原久美子（⑧ボーカル），高橋美紀（⑫ボーカル）ほか

あやかし忍伝くの一番外伝　其之壱 ー謎？謎！くの一挑戦状！ー

8/27
■東芝EMI（ユーメックス）　■2,548円（税込）
■CD　TYCY-5565

Win95で発売中（PS版は8月予定）の育成SLG『あやかし忍伝くの一番』のドラマCD。文化放送「あやかしラジオくの一番」でオンエアされた6話＋次回予告の構成。

題材ゲーム：あやかし忍伝くの一番（翔泳社）
収録曲：①はじめるにあたって②くの一番外伝 其之壱・第一話③じかいよこく！④くの一番外伝 其之壱・第二話⑤またまたじかいよこく！⑥くの一番外伝 其之壱・第三話⑦しつこくじかいよこく！⑧くの一番外伝 其之壱・第四話⑨らいしゅうのくのいちばん⑩くの一番外伝 其之壱・第五話⑪まだやるか！じかいよこく！⑫くの一番外伝 其之壱・第六話⑬おちまい。……ちゅぎっ!!
声の出演：菊池志穂，長沢美樹ほか

インディーズ

魔法少女プリティサミー　オリジナルサウンドトラック

8/8
■NECインターチャネル　■非売品（ゲームソフトに同梱）
■CDシングル

サターンのAVG『魔法少女プリティサミー』についているオマケCD。オープニング・テーマほか，2曲のソングを収録。

題材ゲーム：魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!（NECインターチャネル）
収録曲：①ダイヤモンドの勇気②天使の誘惑③マイ・フェイバリット・ボーイ
作詞：高山晶子（①），室生あゆみ（②③）
作曲：池　毅
編曲：小川尚子
ボーカル：横山智佐

前号追補タイトル

クレイジーなジンクス／Date of Birth

6/25
■キティレコード　■1,223円（税込）
■CD　KTCR-1444

4月から7月にかけて放送された，ラジオドラマ「VIRUS」のテーマ曲「クレイジーなジンクス」を2バージョンにて収録したミニ・アルバム。海外に向けて「Dob」の名で活動中のユニット，Date of Birth3年ぶりの作品でもある。

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録曲：①クレイジーなジンクス②Planet Voodoo③クレイジーなジンクスStudio Live Version④クレイジーなジンクス（カラオケ）

前号追補タイトル

絶対少年～小さな強がりで太陽になる／鈴木真仁

6/21 ■TDK ■3,000円
■CD TDCA-2001

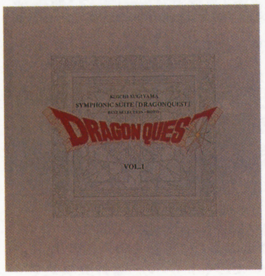
「少年時代の繊細な感受性」がコンセプトの，鈴木真仁のフル・アルバム。シングルで発売された『ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ』のテーマソングを収録。

題材ゲーム：ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ（エニックス）
収録曲：①Pieces②アコーディオン通りの猫③Trouble Maker④Film⑤悲しくてやりきれない⑥Water⑦絶対少年⑧ガラスのメリーゴーランド⑨蒼の部屋⑩カプセル⑪マザーサン

前号追補タイトル

すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション～ロト編～

7/21 ■ソニーレコード ■2,854円（税込）
■CD SRCL-3565



『Ⅰ』～『Ⅲ』の楽曲から15曲を選び，ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団の演奏で収録したベスト盤。現在，特製グッズが当たるキャンペーンを実施中。

題材ゲーム：『ドラゴンクエストⅠ』～『Ⅲ』シリーズ（エニックス）
収録曲：①ロトのテーマ②ラダトーム城③街の人々④Love Song探して⑤パストラール～カタストロフ⑥レクイエム⑦遥かなる旅路～広野を行く～果てしなき世界⑧この道わが旅⑨王宮のロンド⑩冒険の旅⑪ダンジョン～塔～幽霊船⑫おおぞらをとぶ⑬戦いのとき⑭戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦⑮そして伝説へ
初回特典：三方背BOX

前号追補タイトル

セピアの夏のフォトグラフ／吹石一恵

7/24 ■BMGビクター ■1,020円（税込）
■CDシングル BVDR-1178

広瀬香美がプロデュースする，映画「ときめきメモリアル」のテーマソング。ボーカルは，藤崎詩織を演じる吹石一恵。オーケストラ・バージョンなどのインスト曲や，オマケも収録されている。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①セピアの夏のフォトグラフ②セピアの夏のフォトグラフ～オーケストラ・ヴァージョン～③セピアの夏のフォトグラフ（Backing Track）④O-MA-KE
作詞：広瀬香美
作・編曲：広瀬香美，斉藤　仁（④）
ボーカル：吹石一恵（①④）

前号追補タイトル

トゥルー・ラブストーリー　ドラマCD Vol. 2「梅雨空のメッセージ」

7/24 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円（税込）
■CD WDCD-28010

今回の主役はマジメな風紀委員，春日千晴。柔軟な性格の長谷川圭一とはいつも委員会で衝突している彼女だったが，圭一が水谷由梨香とデートしたのをきっかけに，自分の気持ちに気づきはじめる……。

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー（アスキー）
収録曲：①春の日だまり（ショートバージョン）②第一話「嵐の予感？」③第二話「届かない想い…」④第三話「彼女の勇気…」⑤第四話「本当の気持ち…」⑥グラン・ブルー（ショートバージョン）
声の出演：横山智佐（①ボーカル），吉田愛里（⑥ボーカル），阪口大助ほか

前号追補タイトル

竜機伝承 外伝

7/25 ■ケイエスエス ■2,913円
■CD KSCA-29066

ゲーム登場キャラのひとり，ミリィを主人公に展開するドラマ。生き別れの兄を探し，みずからの正義を信じて戦いつづける彼女だったが，女戦士サラヴィと出会い，真実とは何か，疑問を抱く。

題材ゲーム：竜機伝承（ケイエスエス）
収録曲：①竜機伝承ーミリィ外伝ー②最初の勇気
作詞：佐藤ありす（②）
作曲：荒瀬由美子（②）
編曲：関根安里（②）
ボーカル：今井由香（②）
声の出演：宮村優子，林原めぐみ，遠近孝一ほか

前号追補タイトル

ラジオドラマ「バトルアスリーテス大運動会」ー激闘！林間学校編ー

7/23 ■パイオニアLDC ■2,625円（税込）
■CD PICA-1147

林間学校でのバトルをつづった7編のドラマ＋番外編，ボーカル曲「ブルマの秘めごと」を収録。

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録曲：①ブルマの秘めごと〈ラジオドラマ「バトルアスリーテス大運動会」ー激闘！林間学校編ー〉②第1セクション「あたしだけ知らない…？」③第2セクション「恐怖の第1ステージ」④第3セクション「逆転のエアポケット」⑤第4セクション「呪いの黄金像」⑥第5セクション「栄光のアリ地獄」⑦第6セクション「ついに発見！黄金像」⑧番外編「禁断の伝説」
作詞：枯堂夏子（①）
作・編曲：服部隆之，日比野信午（①作曲），岩崎文紀（①編曲）
声の出演：夏樹リオ（①ボーカル），久川　綾，川田妙子ほか

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科 2 ～Episode 1

7/25 ■ピンクパイナップル ■3,884円
■CD KSCA-59081

『同級生2』のキャラにスポットを当てた，「同級生～恋愛専科～」の新シリーズをCD化。第1弾は，“素顔”をメガネで隠した加藤みのりのストーリー。

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録曲：〈同級生～恋愛専科～CDスペシャル〉①Mikiの舞チック・ポエム②麻美順子に聞いて美穂〈ラジオドラマ・同級生2 第1話「素顔のままで」〉③第1回「秘められた素顔」④第2回「砕かれた仮面」⑤最終回「真実の向こう側」
声の出演：佐藤美佳子，鳥海勝美，橘ひかりほか

前号追補タイトル　インディーズ

ソーサリアン・ミュージックグラフィティー

6/27 ■日本ファルコム ■非売品（Win95版『ソーサリアンフォーエバープレミアム版』に同梱）
■CD

キングレコードより発売されたCDから，14曲をピックアップ。Win95『ソーサリアンフォーエバー』の限定版に同梱されている。

題材ゲーム：ソーサリアン（日本ファルコム）
収録曲：①オープニング（ファルコムボーカルコレクションⅡより）②町「ペンタウァⅠ」（MIDIピアノソーサリアンフォーエバーより）③消えた王様の杖　ダンジョン（ソーサリアンフォーエバーⅠより）④生還（ソーサリアンMIDIコレクションより）⑤星空のララバイ（ファルコムボーカルコレクションⅡより）⑥塔（MIDIピアノソーサリアンフォーエバーより）⑦封印～ブラディ・リバー（ソーサリアンMIDIコレクションより）⑧ブルー・ドラゴン（ソーサリアンMIDIコレクションより）⑨天の神々たち　村（ソーサリアンフォーエバーⅡより）⑩Josephine（ファルコムボーカルコレクションⅠより）⑪洞窟Ⅰ（ソーサリアンMIDIコレクションより）⑫メデューサの首　森（ソーサリアンMIDIコレクションより）⑬キング・ドラゴン（ソーサリアンフォーエバーⅡより）⑭ALL BECAUSE OF YOU（ファルコムボーカルコレクションⅠより）

前号追補タイトル　インディーズ

ベスト・オブ・サンダーフォース

7/11　■テクノソフト　■非売品（サターン版『サンダーフォースV スペシャルパック』に同梱）　■CD

『サンダーフォースVスペシャル・パック』を買うと手に入る，同シリーズのアレンジ集。いまでもファンの根強い支持を受けている，数々のサウンドを堪能できる。

題材ゲーム：『サンダーフォース』シリーズ（テクノソフト）
収録曲：〈『サンダーフォースIII』アレンジ・バージョン（①～④）〉〈『サンダーフォースIV』アレンジ・バージョン（⑤～⑧）〉⑨Feel the Groove of TF II（powered by 68k Remix）⑩Rave to clarcing TF III（King of MEGA DRIVER Remix）⑪Crazy and Hot beat of TF IV（Legend of MD road master Remix）

前号追補タイトル　インディーズ

ポケットラブCD「想いをあなたに…」

7/18　■キッド　■非売品（GB版『ポケットラブ（CD付き）』に同梱）
■CD　KID-001

ゲームボーイ『ポケットラブ（CD付き）』に入っている12センチCD。オープニング曲のほか，ゲームとリンクさせて楽しむボイスなど36トラックを収録。

題材ゲーム：ポケットラブ（キッド）
収録曲：①逢えると思ってた～ポケットラブ～〈恋のイメージ〉②佐伯るるな③高尾水樹④松田由実⑤森薗美里以⑥森薗麻里以⑦愛川涼音⑧篠沢ももよ⑨オープニング〈告白の日〉⑩佐伯るるな（グッド）⑪佐伯るるな（バッド）⑫高尾水樹（グッド）⑬高尾水樹（バッド）⑭松田由実（グッド）⑮松田由実（バッド）⑯森薗美里以（グッド）⑰森薗美里以（バッド）⑱森薗麻里以（グッド）⑲森薗麻里以（バッド）⑳愛川涼音（グッド）㉑愛川涼音（バッド）㉒篠沢ももよ（グッド）㉓篠沢ももよ（バッド）〈そして今…〉㉔佐伯るるな㉕高尾水樹㉖松田由実㉗森薗美里以㉘森薗麻里以㉙愛川涼音㉚篠沢ももよ㉛國府田マリ子（佐伯るるな）の一言㉜岩男潤子（高尾水樹）の一言㉝宮村優子（松田由実）の一言㉞井上喜久子（森薗美里以，森薗麻里以）の一言㉟氷上恭子（愛川涼音）の一言㊱横山智佐（篠沢ももよ）の一言
作詞：秋元　康（①）
作・編曲：辻　陽（①）
声の出演：岩男潤子＆宮村優子＆氷上恭子（①ボーカル），國府田マリ子ほか

VIDEO&LD

超光速グランドール Vol. 1「愛と爆発のグループ交際」

8/25　■バンダイビジュアル　■4,800円
■VHS　BES-1689／■LD　BEAL-1030

全3巻が発売予定のOVA。特撮ファンの女子高生ひかるは，宇宙の彼方グランナース星から「王家の鎧」とともにやってきたお姫様。しかし，そんな自分の素性を知らない彼女のもとに，鎧を狙って宇宙からの刺客がやってきた。

（カラー28分）
題材ゲーム：超光速グランドール（バンダイビジュアル）
声の出演：岩男潤子，宮村優子，池澤春菜ほか
初回特典：ひかるのセクシーショット♥ピンナップ

インディーズ

セガサターンビデオマガジン8月発売タイトル号

8/1　■セガ　■非売品（プロモーション用）
■VHS

ファン待望の『ストリートファイターコレクション』，CG＋アニメのAVG『VIRUS』など，8月発売予定のソフトの中から21タイトルを収録。

（カラー21分）
収録内容：①南方珀堂登場②ぱにっくちゃん③天下制覇④魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!⑤ファイナリスト⑥VIRUS⑦古伝降霊術百物語⑧奥菜　恵　恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア⑨ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙・人体⑩テラクレスタ3D⑪スコーチャー⑫こちら葛飾区亀有公園前派出所～中川ランド大レースの巻⑬バトルスポーツ⑭落ちゲー・デザイナー作ってポン！⑮ガンフロンティア⑯黒の断章⑰メックウォリア2⑱ストリートファイターコレクション⑲ダークシードII⑳WHIZZ（ウィズ）㉑エルフを狩るモノたち 花札編

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 第2巻「Oath Entrant～誓いの新入生」

7/25　■パイオニアLDC　■5,800円
■VHS　PIVS-1572／■LD　PILA-1442

ルームメイト3人がチームになって競う，大学衛星の授業がいよいよはじまった。今回の種目は，宇宙空間で行なう「バトルラクロス」。あかり，アンナ，クリスの3人は勝ち抜くことができるのか？

（カラー30分）
題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか

DataBase

ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

アーケードや家庭用ゲーム機の新作がぞくぞくとCD化される。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	8月20日	リアルサウンド～風のリグレット～ オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	8月29日	同級生～恋愛専科2～エピソード2	ピンクパイナップル	3,884円
	9月1日	パワードールVol. 2「ESCAPADE」	バップ	〈込〉2,854円
	9月3日	月刊ときめきメモリアルNo.14	キングレコード	〈込〉2,243円
		★卒業Vacation　ドラマCD	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
		ROBONaTioNテーマソング	ファーストスマイル	〈込〉1,020円
	9月18日	★シルエットミラージュ	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,854円
		B線上のアリス　メインテーマ／池澤春菜	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
	9月19日	★ラストブロンクス　ラジオドラマVOL. 1	アイノックスレコード	〈込〉2,854円
		スーパーロボット大戦F オリジナルサウンドトラック&アレンジ	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★ブレス オブ ファイアIII オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★マーヴル・スーパーヒーローズVS. ストリートファイター オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	9月21日	★すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」 ベスト・セレクション～天空編～	ソニーレコード	〈込〉2,854円
		★フロントミッション2 オリジナルサウンドトラック	デジキューブ	〈込〉2,039円
		トゥルー・ラブストーリー ドラマCD Vol. 3	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,854円
	9月25日	★サイキックフォースパズル大戦 ～オリジナルサウンドトラック	ZUNTATAレコード	〈込〉2,550円
		英雄志願　サウンドトラック（仮）	メディアリング	〈込〉2,548円
	9月26日	★アンジェリーク音楽集～Romancia	光栄	〈込〉3,000円
		★あやかし忍伝くの一番外伝　其ノ弐（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		★スーチー・ドラマシアター ミラクルアナザーワールド！PART II　原始時代編	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		★魔法学園ルナ！ マジカルアイランドVOL. 2	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,835円
		サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団〈花組〉 特別公演「愛ゆえに」	BMGジャパン	未定
		下級生～好きといえたら…	ピンクパイナップル	2,427円
		同級生～恋愛専科2～エピソード3	ピンクパイナップル	3,884円
	10月1日	サクラ大戦 ドラマCD「帝国歌劇団 花組 秋公演～愛はダイヤ」	BMGジャパン	未定
	10月22日	トゥルー・ラブストーリー ドラマCD Vol. 4	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,854円
	10月24日	★同級生～恋愛専科2～エピソード4	ピンクパイナップル	3,884円
	10月予定	★任天堂ゲームミュージックアルバム3W	徳間ジャパン	未定
	11月1日	サクラ大戦 ドラマCD「帝国歌劇団 花組 冬公演～つばさ」	BMGジャパン	未定
	秋頃予定	★フロントミッションオルタナティヴ／リョウアライ	デジキューブ	〈込〉2,345円
	12月3日	サクラ大戦 ドラマCD「帝国歌劇団 花組 春公演～シンデレラ」	BMGジャパン	未定
	未定	★プリンセスクラウン オリジナルサウンドトラック＋アレンジ	ファーストスマイル	未定
ビデオ&LD	7月30日	鉄拳3 ACT. 1	新声社	5,800円
	9月26日	竜機伝承 Legend 2～策謀～（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
		★JAVATEAバトル甲子園 King of VirtuaFighter 3 ～キング オブ キングス	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉3,500円
		★JAVATEAバトル甲子園 King of VirtuaFighter 3 ～クイーン オブ クイーンズ	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉3,500円
	10月24日	★アイドルプロジェクトVol. 4「ファイナルコンサート」（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
	10月25日	超光速グランドールVol. 2「転校生は素敵なヒロイン」（VHS／LD）	バンダイビジュアル	4,800円
	10月予定	ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES vol. 3	アミューズビデオ	6,600円
	秋頃予定	サイキックフォース	ブロッコリー	未定
	12月25日	超光速グランドールVol. 3「告白…勇気をください…」（VHS／LD）	バンダイビジュアル	4,800円
	12月予定	サクラ大戦～桜華絢爛 1（仮）	セガ／バンダイビジュアル	未定
	年末予定	オリジナルビデオアニメーション パワードール	バップ	未定
	98年1月予定	ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES vol. 4	アミューズビデオ	6,600円

■発売中止が決定した作品……●フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー（ファーストスマイル）

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），開田清隆，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，白川大輔，鈴木一礼，林　秀人，マイコンBASICマガジン編集部

SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON / SCITRON

CD 97.8.20 ON SALE	THE KING OF FIGHTERS '97
-SCITRON 1500 SERIES-	SNK 新世界楽曲雑技団

KOF'97オリジナルアルバムはなんと! 2枚組で登場。S.E. COLLECTIONを含め42曲で大満足のオリジナルサウンドCDに、大人気キャラクターのVOICE COLLECTIONのみ収録のシングルCDが付いています。新キャラクターも加わり、とどまるところを知らないKOF! 解説書、楽譜付き。

<収録曲>DISC 1:ORIGINAL VERSION/S.E. COLLECTION
DISC 2(Siugle):VOICE COLLECTION

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD:PCCB-00273(12cmCD+8cmCD) ¥1,835(税込)

CD 97.8.20 ON SALE	ギース・ハワード
-SNK Characters Sounds Collection- Vol.3	SNK 新世界楽曲雑技団

-SNK Characters Sounds Collection-

サイトロンレーベルに新たなコレクションシリーズが登場しました。その名も「SNKキャラクターズサウンズコレクション」。今絶大な人気を誇るSNKのゲームキャラクター達。ゲーム単位ではなくキャラクター自身にスポットを当てたミュージックアルバムが、¥1,529という低価格で発売されます。今まで登場した全作品から、テーマ曲&ボイスを完全収録し、さらに加えてキャラクターの個性に合わせた企画を、新録音で毎作品盛り込んで行きます。ゲームファン、キャラクターファンどちらにとっても必聴のアイテムです。

餓狼伝説登場以来、SNKキャラクターの中に悪の帝王として君臨し続けた"ギース　ハワード"。
そんな彼の軌跡と悪の美学を余すところなく表現。
新録ナレーションにより、彼の魅力と謎に迫る。

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD:PCCB-00275 ¥1,529(税込)

CD 97.8.20 ON SALE	Star Sweep
-SCITRON 1500 SERIES-	AXELA

新感覚アクションパズルゲーム「スタースイープ」。ゲームの斬新さもさることながら、キャラクターの可愛らしさでも話題の作品から、アーケード版オリジナルサウンド&プレイステーション用アレンジサウンドを全収録。さらにボーナストラックとして、なんと細江槇治、佐宗綾子によるアレンジバージョンも収録されています。声優としても人気急上昇、鈴木真仁のキュートボイスも含め、ゲーム中のボイス&SE.も完全収録。ゲームファン必聴の1枚です。解説書、楽譜付き。

<収録曲>
アーケードバージョン
コンシューマーバージョン
ボーナスリミックス
・Chinese Children（細江槇治アレンジバージョン）
・Island of Rio （佐宗綾子アレンジバージョン）
ボイスコレクション
S.E.コレクション

初回特典:CDサイズ・カラーステッカー

CD:PCCB-00274 ¥1,529(税込)

CD 97.8.6 ON SALE	悠久幻想曲　ドラマCD
-RADIO DRAMA-	MediaWorks

エンフィールドの街で繰り広げられる笑いと涙(?)の大巨編ドラマ!!
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

CAST:氷上恭子、長沢美樹、子安武人、南　央美、西原久美子、丹下　桜、置鮎龍太郎、吉田理保子　他
演出:千葉　繁

CD:PCCB-00272 ¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」
好評放送中!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)　深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　21：25～21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)　深夜24：40～25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子
8月放送中のラジオドラマは「卒業Vacation」
9月放送予定のラジオドラマは「KOF'97」

CD 97.8.20 ON SALE	卒業Vacation
-Fantastic Character Series-	Marcus / 毎日コミュニケーションズ

話題の新キャラ、牧島有希（保坂美由紀役）、岡本麻見（星野明日香役）、岡田純子（安達妙子）3人のVOCALによる真夏のキュートなナンバー、オープニングテーマ「はっぴい ばけーしょん」のフルサイズ収録に加えて、3人それぞれのキャライメージに合わせたキャラクターテーマ（VOCAL）、そしてゲームに収録されたオリジナルサウンドを再レコーディング!

初回特典:スーパーピクチャーCD

CD:PCCB-00276 ¥2,548(税込)

CD 97.9.3 ON SALE	卒業Vacation　ドラマCD
-RADIO DRAMA-	Marcus

CD:PCCB-00277 ¥2,548(税込)

PONY CANYON | SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/ | お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

消えゆくハード用のソフト収集に拍車がかかった模様。バーチャルボーイはコンプリート達成，3DOはあと20本ほどだとか。

烈風多段跳弾空気返し

『サガ フロンティア』の戦闘における〝連携〟という要素が楽しい。条件を満たしたときに，キャラクターの使った技が，あたかも格闘ゲームのコンボのようにつながっていくというものなのだが，狙った5連携が見事に決まったときは，これまでのRPGとはひと味ちがった爽快感がある。また，技名を勝手につなぎ合わせて，独自の連携名を生成するシステムもユニーク。プレイしているうちに，自分独自の美しい（またはヘンな）連携名を作ってみたくなる。『サガ』テイストを理解するまで，ゲーム自体には敷居の高さを感じるかもしれないが，連携の快感は体験してみる価値アリだ。

ベニー松山

もどってきた梅雨のせいでバイクのレザーバッグがカビだらけに。その様子はマンガに出てきそうなほどにビッシリだったとか。

俺のルールはレベル65までミューツー禁止

自分がポケモンをやるようになってから，周りを見まわしてみるといるいる。家の近所でもコンビニでも空港でも，ゲームボーイでポケモンやってる小学生が山ほど。こんなに流行っているとは思わなかった！

でも，考えてみれば当たり前だよねー。今の俺がまだやりつづけてるんだから。これが小学生のころだったらもう夢中でしょう。日々これ対戦。スーパーカー消しゴム（古いか？）なんて買いませんよあーた。

て，俺のポケモン図鑑もいよいよ埋め尽くされてきた。あとはエビワラーとオムスター，オムナイトのみ。あ，ミューもほしいっす田尻さん！

稲垣宗彦

マシン強化計画第1弾として，佐久間からTritonIIのマザーボードを格安で購入。つぎはビデオカードの変更らしい。

祝！ JNT for Quake, SEAT優勝！

先月お伝えしたJAPAN National Team for Quakeだが，SEAT（東南アジアトーナメント）で見事，優勝をはたした。最終的にシンガポール，韓国，台湾，日本の4か国により3日連続で行なわれた試合では，通信環境格差などから若干のトラブルもあったものの，順調にスケジュールを消化。日本代表は2位の台湾に180Frag以上の差をつけて圧勝したのであった。気になったのは，アジア各国へはアメリカ経由での接続となってしまったこと。思わぬところで日本やアジアの通信環境の実態がかいま見えたのだった。くわしくは【http://www.jp.tri6.net】まで。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

加藤義文

念願の『ポケモン・青』を購入。だが，肝心のポケモン図鑑はそっちのけで，ピカチュウ一個師団を編成するのに必死らしい。

PS版『ストEXplusα』がすごいの

いやもうホントにすごいんだって。まず，移植度がカンペキ。ハッキリ言って，アーケードとくらべても遜色ないデキなのだ。また，一度ゲーム・オーバーになっても，同じキャラを使う場合ならすぐにゲームが再開できる，クイック・コンティニューはものすごく便利。この機能は，今後の対戦格闘ゲームもつけてほしいなあ。

『plusα』で初登場のさくらとダルシムも，かなりいい感じでゲームに溶けこんでいたぞ。とくに，歴代で1，2の弱さかと思わせるダルシム（泣）は，上級プレイヤーにオススメだ。あれで勝てたときのうれしさといったらアナタ。

八巻将之

ついにクーラー購入。「これで風邪をひいたら本望！」と豪語していたら，ホントにひいてシャレにならなかったらしい。

終わり良ければ，すべて良しだが……？

先日，〝サクラ〟白川くんと『エヴァ』劇場版を見てきた。内容のほうはというと，今回も賛否両論。見た人がどう受け取るかでその意味合いも大きく変わってくる。個人的には話のスケールが大きすぎて何が何やらってカンジでしたが（笑）。つぎは『もののけ姫』か『ロストワールド』ですな（ゴメンね，一般人で）。

それから，このまえのイベント（今月の「命」参照）で，ベーマガ持って応援にきてくれたみなさん，どうもありがとう！ 対戦物語のほうは遅々として進まないけど，ちゃんと完結させるつもりでいるんで，楽しみに気長に待っててくださいね。

煌竜

話題の某アニメ映画（『もののけ』でないほう）を初日の夜に見に行き，またもや激怒して帰ってきたとか。こりないねえ。

アレの話です

例のアレを見に行った。もはや何を言う気力もないが，とにかくいろいろな面で気持ち悪い作品だった。映画は結局のところ監督の私物だというのはわかるが，せめて体裁ぐらいはつくろえっつーの。

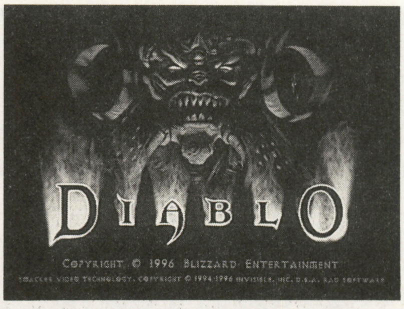
で，いきなり『鋼鉄のガールフレンド』の話だが，こちらも純粋にゲームとしては問題がある作品なのだが，アレを見たあとは無性にやりたくなってくる。映画をまだ見ていない人は先に買っておくとよろし。

このほかパソコンだと，システムソフトの『マスターコンバット』がSLGの初心者にオススメ。リメイクとはいえ良品だ。

追伸　広島の小崎君，情報ありがとう。

ディアプロ世界(ワールド)への誘い(いざな)

祝!
日本語マニュアル付き
発売



■BLIZZARD ENTERTAINMENT
■Windows95,NT4.0(PC-98機能限定対応)

動作環境

- ●CPU：Pentium 60MHz以上
- ●メモリ：6MB以上
- ●CD-ROM：2倍速以上
- ●グラフィック：640×480ドット以上，256色以上ビデオカードがDirectxに対応していること
- ●サウンド：Windows95対応のサウンドカードが必要
- ●その他：ネットワーク・プロトコルにより複数同時プレイ可能

第3回：基本&姑息テクニック

あいかわらず人気のアクションRPG『DIABLO』だが，初心者にささげる本講座も第3回目。まだしばらくシングル・プレイ攻略はつづく。今回はどこにでも応用のきく実践テクニックを伝授したい。まずはクエストを中心にゲームの流れを，つぎにダンジョン・レベル1～4階に相当するDUNGEONの解説もさわりだけやってみる。

(今月の担当／藪良小路)

ゲームの流れ　ひたすら地下に潜ってラザルスとディアブロを倒す

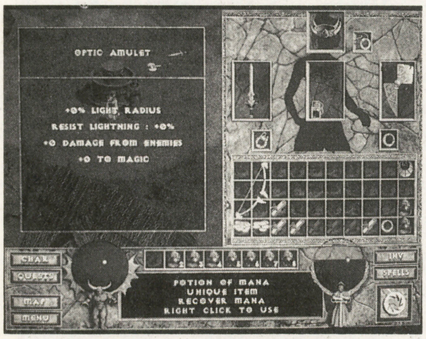
『DIABLO』の最終目標は，ディアブロを倒すこと。ならばひたすら地下を目指すのがスジなのだが，そこへ行くまでにやっていくことがある。すなわち，

①経験値を得てレベルアップ
②強力なアイテムをゲットしてパワーアップ

の2点である。その途中途中には，クエストと呼ばれるイベントが発生し，強力な敵を倒したり仕掛けを外すことで，珍しいアイテムや武器・防具を手に入れることができる。

ただ，このクエストとやら，シングル・プレイで確認しているのは右のものだが，すべてが1回のプレイで発生するわけではない。

たとえば，ランダムで発生する種類のクエストもある。ゲームを開始して鑑定士のCAINがいる水場が汚れていなければ「POISON WATER SUPPLY(毒された水道)」のクエストは与えられないし，教会の入口に倒れた男がいなければ，「THE BUTCHER (ブッチャー)」のクエストもない。そのかわりに前のプレイではなかったクエストが眠っているかもしれないので，すぐさまNEW GAME(マップの新規作成) をするというのは早計だ。



▲クエストを達成すると，めずらしいアイテムが手に入る…ってなんじゃあこりゃあ!?

ゲームをプレイするにあたって気にとめておきたいのは，新しい階層に踏みこんだときは，街にもどるということ。新出現のモンスターに対する供えもあるし，その階層に行ったときにはじめて街の住人から特定のクエストを依頼されることもあるからだ。

絶対に攻略しなければならないクエストは，王子を誘拐したラザルスを倒す「ARCH BISHOP LAZARUS(大司教ラザルス)」と，彼を暗黒に引きずりこんだ恐怖の帝王ディアブロを倒す「DIABLO (ディアブロ)」だ。もしプレイヤーが彼らに対抗できる力を持っているのなら，極端な話，それ以外のクエストやモンスターは無視してもいい。

探索の途中では，さまざまな書物を見ることもできる。ある本はディアブロが何者であるかを記しているし，ある本はクエストを引き起こす場合もある。ただ，読んでいるあいだも敵は襲ってくるので，つねに周囲に気を配ることを忘れずにいよう。

ひとつの階を制圧したと思っていても，じつはまだ部屋が隠されていたり(クエスト「THE CURSE OF KING LEORIC」「HALLS OF THE BLIND」など)，姿を消すことのできるモンスター(HIDDEN)が生き残っていることもある。油断するなということだが，慣れればどうということはない。

編集部で確認したクエスト

DUNGEON	THE BUTCHER	2
	POISON WATER SUPPLY	2
	THE CURSE OF KING LEORIC	3
	OGDEN'S SIGN	4
	GHARBAD THE WEAK	4
CATACOMBS	VALOR	5
	THE MAGIC ROCK	5
	THE CHAMBER OF BONE	6
	HALLS OF THE BLIND	7
	ZHAR THE MAD	8
CAVE	BLACKMUSHROOM	9
	SLAIN HERO	9
	ANVIL OF FURY	10
HELL	WARLORD OF BLOOD	13
	LACHDANAN	14
	ARCHBISHOP LAZARUS	15
	DIABLO	16

※右の数字は，クエストの存在するダンジョン・レベル

DUNGEON攻略1 序盤がもっともキツイのはソーサラーだ

DUNGEONの敵はそう強くはないが，ソーサラーだけは別だ。体力が街でタダで回復できるのに対し，マナはマナ・ポーションでの回復がメインだからだ。よって，ソーサラーを使う場合は，さらに以下の戦法に留意したい。

まず，移動するときは壁づたいに歩き，決して，周囲を囲まれないようにする。広間に出た場合など，とくにだ。もし不幸にも複数の敵に襲われた場合，FALLEN ONESの類ならば，まず1匹を倒す。蜘蛛の子を散らすように仲間は逃げていくだろう。また，片手はベルトに差したポーションを飲むために，すぐに数字キーを押せるようにしておくこと。

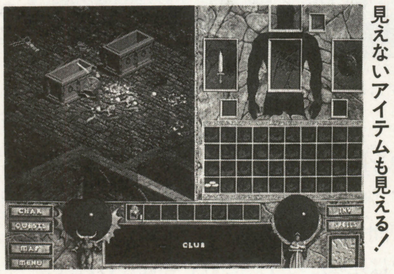
魔法を使うキャラは，マナを大切に。命中率の低い魔法を乱射してはならないぞ。拾える攻撃呪文のこめられた杖も，できれば数本は持ち歩きたい。ソーサラーは魔法の再充填能力があるので，杖の寿命は短くなるが，使い捨てと割り切って活用しよう。

アイテムがランダム配置なので，人によっては，ポーションや有効な武器がほとんど出てこない場合がある。そんなときは，DUNGEONの1階ぐらいでしばらく戦いつづけよう。たとえソーサラーが杖で戦っても対抗できるはずだ(できれば剣と盾を装備)。少しでもダメージを受けたら，すぐに街にもどり，回復する。また，やみくもに武器をふるわず，いったん盾で防いでから攻撃するなど，敵の攻撃のタイミングを見計らうこと。これでマナを消費する戦いはグッと減るはずだ。

経験値はこまめに見る。レベルアップすれば，体力とマナが満タンになるので，その直前なら魔法は使い放題だ。

アイテム収集は制圧後にまとめて

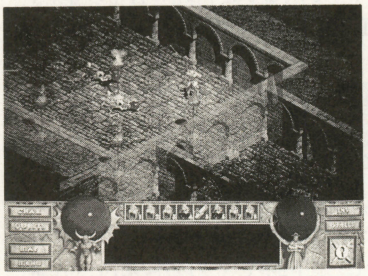
ダンジョンを攻略中なら，荷物は攻撃呪文の杖や巻物，予備の防具，薬などをいっぱい持っていこう。敵を全滅させたら荷物を街において，アイテムを拾い集めに行けばいい。



◀マウスを動かしまくれば，見えないアイテムも見える！

SHIFTキーを使おう

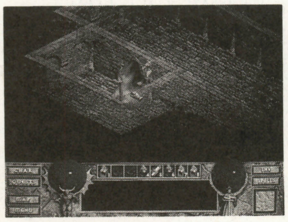
SHIFTキーを押しながら武器を使うと，その場にとどまって攻撃ができる。弓を全方向に乱射して画面外の敵を狙うときや，扉で待ち伏せして1匹ずつ倒すときにも有効だ。



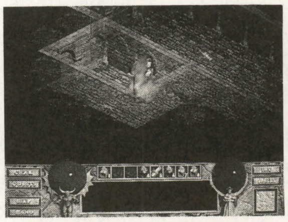
◀マニュアルにも書いてあるのだが，意外と知らない？

侵攻時はつねに退路を確保

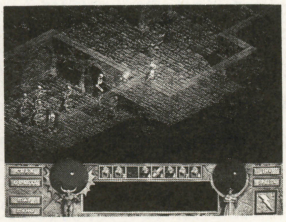
広い部屋には，必ずモンスターがひしめいている。入口ぎわで待っていれば1匹ずつ相手にできるのだが，奥にいる敵を誘い出すため，部屋に入らなければならないときもある。その場合，外への退路は必ず確保し，囲まれないようにしよう。ワナのかかった棺やチェストを開けるときも同様だ。



▲目的地をマウス・ポインターで指定したすぐあとに



▲背後にポインターを移動させる。退路を阻まれたら終わりだ



▲ワナが作動したら，すぐによける。運が良ければ敵に当たる

最後まで残しておきたい非常用のアイテム

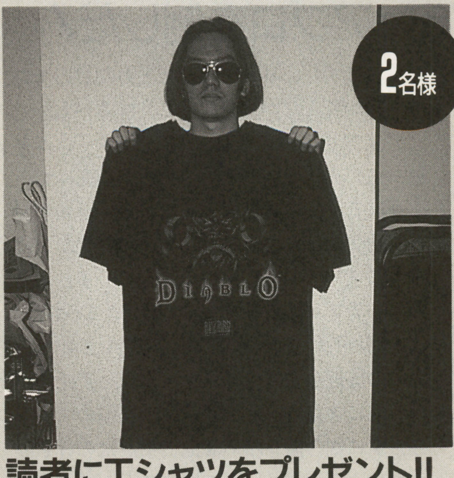
●TOWN PORTALのスクロール
●攻撃呪文の入った杖

DIABLO広場

パンパカパーン，記念すべき第1回，読者のためのディアブロ広場が今月もやってきました～(なんじゃ，そりゃ)。

今回は「あくせすROOM」行きだったのが集配ミスで「読者の闘技場」に届いたのを「ディアブロ広場」が横取りしたハガキがきているぞ。

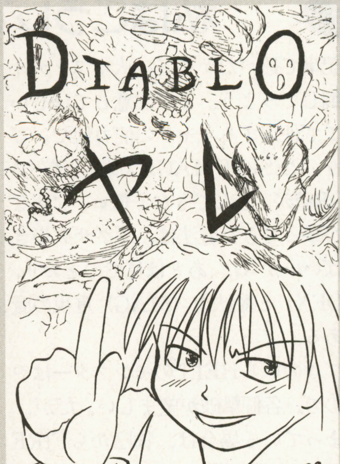
あと，読者プレゼントも用意してあるので，ほしい人は当コーナーまでイラストとか意見とか質問とか応援とか苦情とかのハガキちょーだい。来月もすごいものを用意してあるからねん。



2名様

読者にTシャツをプレゼント!!

▲『DIABLO』日本語マニュアル版を発売するソースさんから，外人サイズのデカシャツを



東京都町田市・でぃあぶらー犬あつみ

▲PC-9821V13でもっぱらシングル・プレイを楽しんでいるらしい。また送ってね

ブッチャーが倒せなくて困っている

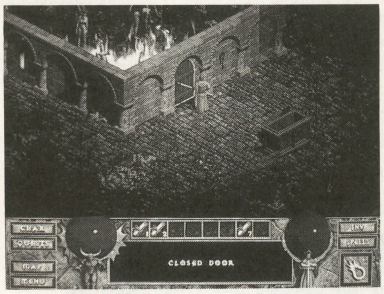
Q 地下2階にいるブッチャーが強すぎて，いまの僕のレベルじゃ勝てません。剣じゃ死なないし，魔法もあまり効きません。っていうか，ヤツのいる部屋の扉を開けたら「オゥ，フレッシュミート！」とか言って追いかけてきて，足が速いんです。やつを残して地下3階に行くのもイヤです。NEW GAMEするのはもっとイヤです。

●

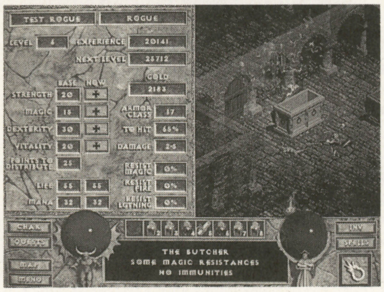
A 巨大な肉切り包丁を持った中ボス「ブッチャー」は，シングル・プレイはもちろん，マルチ・プレイや発売前のデモ版にもいた『ディアブロ』の看板モンスターのひとつだ。それだけに強い。しかし，地下2階でヤツ以外の敵をせん滅しているのならば，キャラクター・レベルは7ぐらいはあるだろう。十分にヤツと戦えるはずだ。

もし接近戦を挑もうとしているのならば，敏捷性（びんしょう）(DEX：デクスタリティ)への配分が少なすぎたんじゃないのかな？　ウォーリアでモノをいうのは，DEX値だ。これを上げておけば，ARMOR値も上がるし，敵に囲まれて乱戦になっても手数がちがう。1対1なら敵をよろめかせつづけて圧倒し，あのディアブロですらノーダメージでハメ殺せるのだ（下のカコミ記事参照ね）。攻撃力(STR：ストレングス)を多少犠牲にしてでもDEXを上げるアイテムを身につけて再挑戦だ。接触するまで，攻撃呪文でダメージを与えるのも有効だろう。

魔法で戦えるソーサラーは，ちょっとだけ有利だ。攻略法は……



◀魔法攻撃はダメージ幅がある。死ななければロードし直す手も



◀魔法のかかった武器があれば，戦いをさらに優位に進められる

①ブッチャーの部屋の扉を開ける
②少し待ってFIRE WALLを放つ
③扉を閉める

タイミングがよければ「ウォ」「ウォ」と悲鳴が聞こえて最大5HIT。さらに運が良ければヤツは死ぬだろう。これで死ななければ，

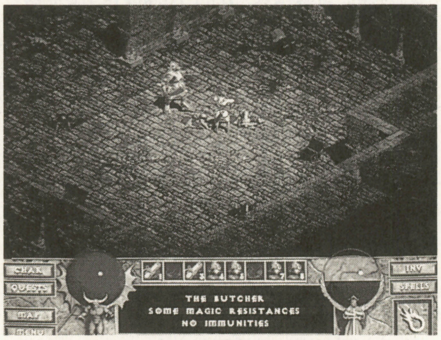
①また扉を開ける
②STONE CURSEでブッチャーを石化
③ひたすらCHARGE BOLTなどを撃つ

これでもなお死ななければ石化の効力が消え，肉切り包丁が飛んできて，プレイヤーの側が死ぬだろう。戦法を変えるしかない。

①ブッチャーの部屋の扉を開ける
②格子（こうし）のある部屋に逃げ込む
③弓矢や魔法で攻撃

このダンジョン・レベルのモンスターは，自分で扉を開けることを知らない。そこで格子を盾にすれば，一方的に相手にダメージを与えられるのである。

『DIABLO』では，能力値の上限が決められてはいるものの，ウォーリアが魔法を唱えても，弓矢を使ってもいい。ローグはもともと万能だし，ソーサラーは後半に派手な魔法をふんだんに使える強みがあるのに加え，強力な防具を装備することもできる。状況に応じて戦法を変化させることが可能ならば，それを活用しない手はないのだ。



▲ローグのようにDEX値に自信があれば，ノックバック効力のある弓を使うのも，かなりいいぞ

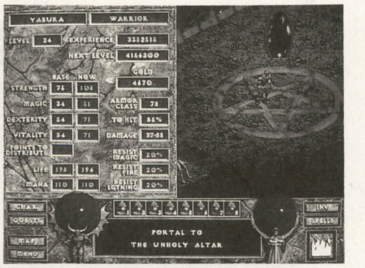
ちなみに，シングル・プレイで重宝する魔法はFIRE WALLである。序盤から手に入れられて，LEVEL1でも大勢の敵(とくに持ち場を離れようとしない敵）を瞬殺できるこの呪文は，MAGもマナも低いウォリアーに最適だろう。

参考　私はこうしてディアブロを倒した！

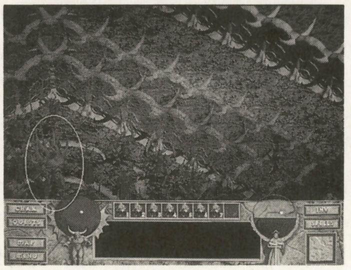
今回の記事で述べたテクで，大ボス・ディアブロを倒してみよう。まず注意してほしいのは，ここで使用するキャラの能力値だ。写真のとおり，RESIST MAGIC(魔法抵抗力)やARMOR値が，とんでもなく低い。なぜならば，敵が撃ってきた魔法は，ジグザグ歩きで避ければいいからだ。あとは見てのとおり，敏捷性（DEX）と魔法力（MAG）重視の魔法戦士である。

ディアブロのいるHELLのモンスターはやたら強いので，各個撃破が望ましい。だが，敵がかたまっている場合は，物陰からFIRE WALLを5〜6本撃てばOK。ポップコーンがはじけるようにダメージを受ける声が聞こえてくるはずだ。耳をすませてどれだけのモンスターが死んだかカウントしてするべし。

ディアブロのいる部屋では，ゴーレムを放って，どこか安全な場所にでも隠れていよう。こうすると部屋の中はゴーレムめがけて魔法が飛びかうのだが，ディアブロだけは確実にプレイヤーめがけて歩いてくる。つまりディアブロとタイマン勝負ができるわけだ。途中何か所かにFIRE WALLを巻いておけば，標的の接近を音で探知できる。ディアブロが目の前にきたら，攻撃開始だ。反撃のスキも与えずに剣を振り下ろせば，ヤツはのけぞりつづけ，ノーダメージで倒すことができるはずである。



▶極端に守備力が低いが，ディアブロは十分倒せる能力だ



◀ディアブロは部屋の中央にいる。ゴーレムでおびきだせ

※今回は不特定多数の読者の質問をまとめて掲載した。キミもわからないことがあったら編集部にハガキを送ろう！

LANやインターネットを使わずにマルチプレイをしたい

Q 電話が家族と共用なのでインターネット対戦ができません。パソコンは私と兄，父が持っていて3台ありますが，LANにもできないので，なにか，安くて簡単なマルチプレイの方法はないか教えてください。

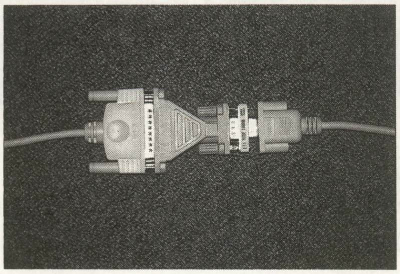
●

A 『DIABLO』人気を支えているのはマルチプレイである。実際，シングル・プレイは一度もやらず，もっぱらマルチプレイのみというユーザーのほうが多いのではないかという気がするほどだ。反面，ベーマガ読者からは，電話代が恐いとか，知らない人物と対戦するのは気が引けるといったことをよく聞かされる。また，会社にパソコンがいっぱいあるが，上司は休み時間のゲームのためだけにLANを引いてはくれないという，当たり前といえば当たり前の話も耳にする。

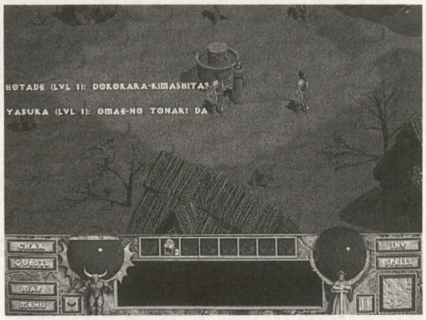
その解決として，おそらくもっとも適当な対処手段が，ケーブル接続である。これは，RS-232Cケーブルのリバース結線（メーカーによってはクロス・ケーブル，海外ではヌルモデム・ケーブルともいう）でパソコン同士を接続する方法だ。

ふつうケーブル接続は，1対1でつないで，いわゆる2P対戦をするものだが，『DIABLO』はちゃんとそれ以上の人数でのプレイにも対応している。そのかわり，RS-232Cコネクタ（パソコンの裏面にあって，COM1とかCOM2，あるいは単に「シリアル」と書かれている接続部分）をふたつとも占領してしまうので，すでにモデムなどを取りつけている人は面倒なことになるだろう。リバース・ケーブルの1本あたりの価格は，店によってバラつきがあるが，5mのものでも2千円前後で買える。2台で1本，3台で3本，4台で4本のケーブルを使うが，LANの設備よりは安いはずだ。

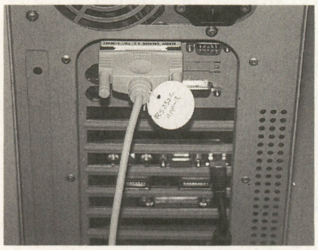
プレイするには，普通にマルチプレイに入り，ダイレクト・ケーブル接続で誰かが先に新しいゲームを作っておけばいい。



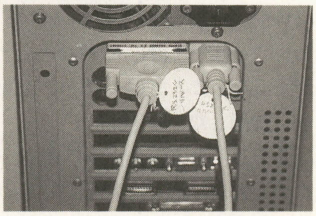
◀購入時にピン数やオスメスをまちがえると大変



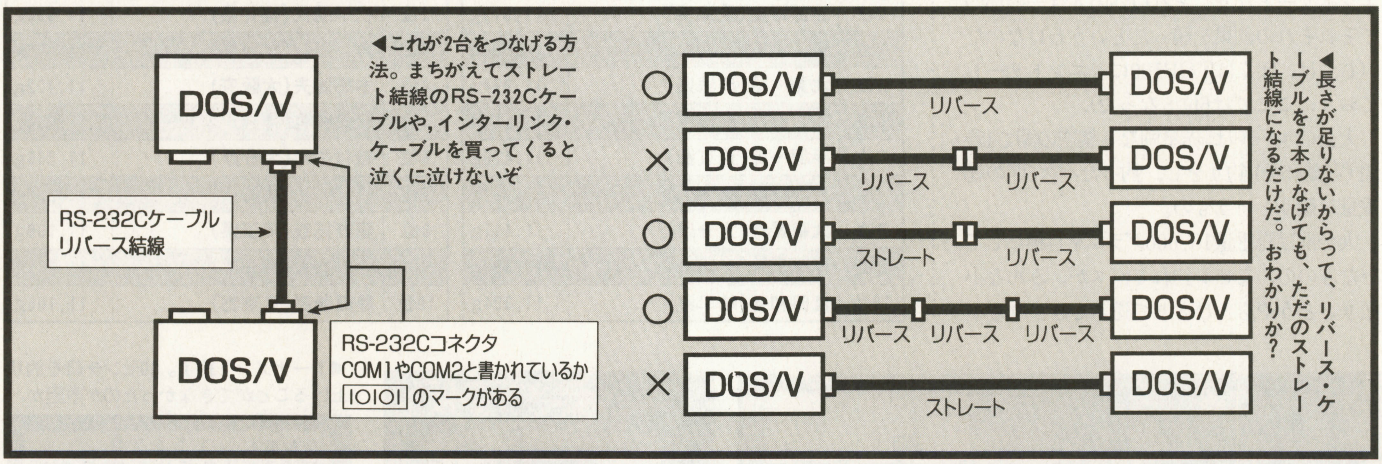
▲これがケーブル接続の4人プレイだ。製品版プレイの場合，4人とも製品版の必要がある



◀RS-232Cコネクタ。あとで混乱しないように，タグを付けているのだ



▶コネクタが接近していて2本差しがむずかしい機種もある。2本同時に差しこもう



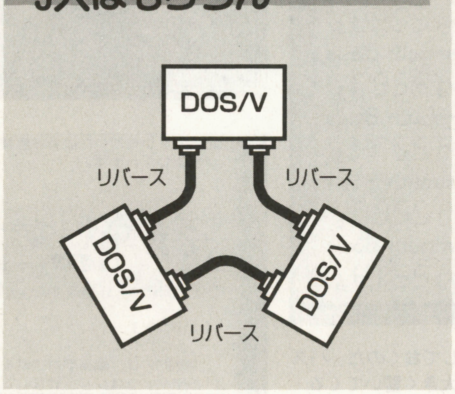
◀これが2台をつなげる方法。まちがえてストレート結線のRS-232Cケーブルや，インターリンク・ケーブルを買ってくると泣くに泣けないぞ

◀長さが足りないからって，リバース・ケーブルを2本つなげても，ただのストレート結線になるだけだ。おわかりか？

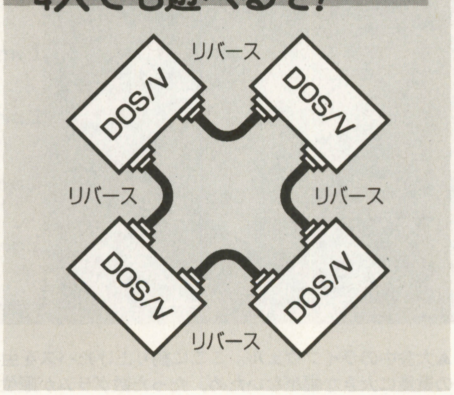
ちなみに，編集部ではPC-98シリーズでのケーブル接続には成功していない。たぶんムリなんじゃないかな，『DIABLO』は。つーか，日本語版移植ができないプログラム構造だったのを見てわかるとおり，じぇんじぇん，この国のパソコン事情とか考えてないわけね。ちょっち悲しい。

ソフトによっては，ちゃんとDOS／V機とPC-98シリーズで通信できるので，そのへんはソフト・メーカーに確認するといいだろう。これでマルチプレイがずいぶんと身近になったんじゃないかな？ 2人でダンジョンにおりれば冒険もラクになるはずだ。

3人はもちろん……



4人でも遊べるぞ！



「糸井重里のバス釣りNo.1」
春のトーナメント結果発表!

やや遅くなってしまったが，去る5月25日から31日に，サテラビューで行なわれた『バス釣りNo.1春の全国トーナメント』の結果発表をしよう。　（文／手塚一郎）

■任天堂
■スーパーファミコン用ソフト
■7,800円　■発売中

TOP100で6位になったが…

すみません，編集部対抗戦は2位でした。言いわけするつもりはないけど，とにかく釣り雑誌の編集部は強かった。

任天堂のかたは，「これは，指先の器用な人ではなく，バス釣りがうまい人がいい成績を出せるゲームなんです」と言っていた。この言葉が，今回の大会のすべてを物語っているように思える。ぼくも昔（といっても15年ぐらい前だけど）はバス釣りをやっていたものの，やっぱり現役の人は強かった，というのが正直なところだ(そのわりには2位なんだから，健闘したよなぁ)。

さて，その下のふたつの表は，一般参加者による大会の結果。本戦に先立って開催された予選大会での上位100人がTOP100部門のエントリーとなり，それ以外の人は一般部門でそれぞれの釣果を競ったというわけなのだ（じつは，ぼくはTOP100にもエントリーしており，ここでは6位となった)。

大会のルールは，赤星湖なる架空の湖で1時間（実質45分）釣りをし，釣ったバス5匹の総重量を競うというもの。

大会前は総重量15,000グラムを目標にしていたものの，なぜか釣れるバスが，みんな小振り。どうやら，ひとりで遊ぶときよりもバスの重量にバラつきが少なく設定されているようだ(通常のプレイでは50センチ級で3,000グラムも出たりするのに，大会中では，そのどれもが2,100～2,300グラム台だったのである。なぜだ？　他の人は，どうだったんだろう，気になるなぁ)。

いずれにせよ，負けは負け。だが，負けっぱなしでいられるわけもない。幸いなことに，来る8月の24日から30日には，早くも『夏の全国大会』が開催されるとのこと。ただし，何とサウスエリア限定だそうだ。フルミ大橋や大寒ワンドといった好ポイントでの釣りができないため，波乱は必死。正直に言うと，ぼくはすごく困っている。

雑誌社対抗戦

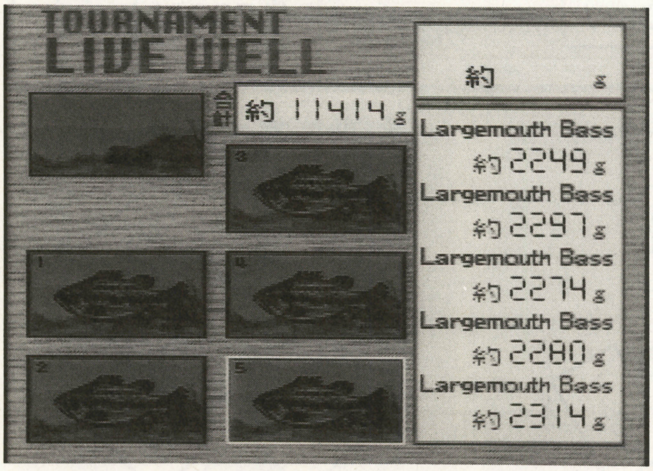
順位	雑誌名	総重量
優勝	バスワールド	15,071g
2位	マイコンBASICマガジン	11,478g
3位	ロッド＆リール	9,684g
4位	つりトップ	6,848g
5位	バサー	6,031g
6位	TV GAMER	5,149g
7位	じゅげむ	4,891g
8位	ファミマガ64	3,193g
9位	週刊ファミ通	1,051g
10位	ゲームナビ	303g

TOP100部門

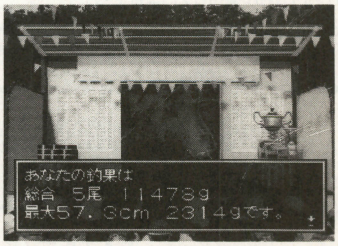
順位	氏　名	総重量
優勝	入江永治(栃木県)	15,646g
2位	渡部悟史(愛知県)	15,313g
3位	東海林宏幸(宮城県)	14,926g
4位	北見　稔(茨城県)	11,674g
5位	原　健司(岡山県)	11,514g
6位	手塚一郎(東京都)	11,478g
7位	角　俊春(北海道)	11,434g
8位	大森晋作(大分県)	11,411g
9位	遠藤敏雄(宮城県)	11,399g
10位	宮田和美(岐阜県)	11,394g

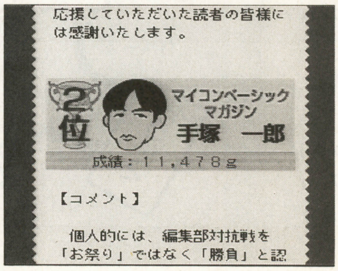
一般部門

順位	氏　名	総重量
優勝	原　俊作(岐阜県)	15,441g
2位	松下朋代(福井県)	11,635g
3位	角　正俊(北海道)	11,408g
4位	本郷健夫(大阪府)	11,402g
5位	石田哲也(神奈川県)	11,264g
6位	磯村佑幸(大分県)	11,236g
7位	成澤　功(北海道)	11,229g
8位	藤野拓哉(埼玉県)	11,196g
9位	中山亮太(大分県)	11,135g
10位	豊田義高(東京都)	11,105g

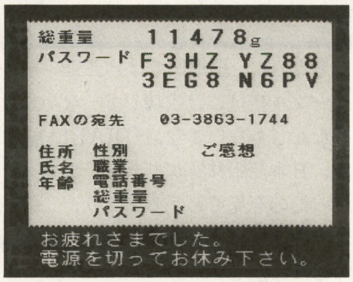


▲大会中のライブウェル。ここに釣り上げたバスを生かしておくのだ。バスの重量に大きな幅がないため，たった数グラムが順位に大きく響いてくる





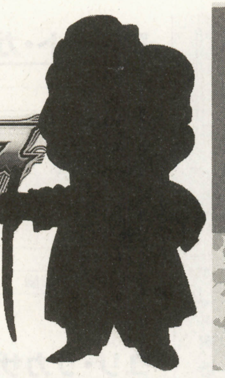
◀トーナメント終了。60センチ級を釣り上げることができなかったのが敗因か



▲このパスワードを送ると大会終了。
◀編集部対抗戦の結果やコメントなどがサテラビューの番組で放送されたのだ。
※バス釣りNo.1のオリジナル・ルアーを5名，ステッカーを10名にプレゼントするぞ。あて先は，ベーマガ編集部『バス釣り』係。しめ切りは8月31日の消印まで有効。ほしい品物を明記すること

サイキックフォース パズル大戦

PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN



サイキックフォース命EX

■タイトー　■アーケード：稼働中

■プレイステーション版：発売中

文／八巻将之

サイキックジャンキーフェアⅡ レポート

毎度どうも八巻です。今月の「命」は去る7月6日に行なわれたサイキックジャンキーフェアⅡ大会レポート。「都合が悪くて行けなかった(泣)」っていう残念無念なサイキッカー諸君は目を皿にして見てくださいっ！

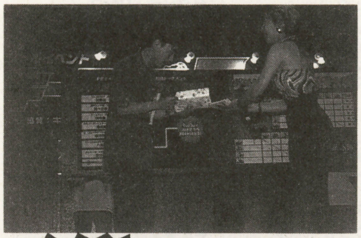
やってきました新横浜！

●PM12：30　新横浜駅に到着

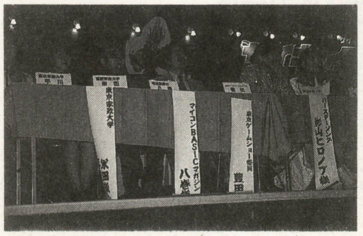
カメラマン・藪良小路（＝やぶらー）を引き連れ，八巻は新横浜駅に降り立った。今回の大会は『サイキックフォース（1&EX)』を使用して行なう最後のイベントということで主催者側のブロッコリー&タイトーは気合い十分。横浜アリーナを使用してのイベント開催だ。楽しい1日になりそう。

●PM13：30　大会開始！

さて，最初のプログラムはサイキックマスター選手権大会(対戦大会のことね)。この大会は「まず，同キャラ戦を行ない，キャラ別



◀プレス大会で優勝！　なんとかメンツは守れたか？



◀コスプレ・コンテストの審査員も担当しました

マスターを決定。最後にマスター同士で決勝を行ない，グランドマスターを決定する」という2段階方式だ。僕もソニアで挑戦したかったんだけど，残念ながらプレスの人間は出場できないとのこと。まぁ，二兎追う者は一兎をも得ず。今日はプレス大会に専念せよっていう神様のおぼしめしだったのかも？

●15：30　プレス対抗サイキック対戦

日頃の努力と運もあって無事，優勝できました。優勝賞品はなぜか体脂肪計。「不健康そうな八巻さんには，この機械で元気になってもらいましょう」とは司会者の弁(笑)。

●16：00　トークコーナーに出演！

これはメチャクチャ緊張しました。なんとトークコーナーにゲスト出演しちゃったんですよ！「どうなる？『サイキックフォース2(仮)』」ってお題で僕を含めたゲスト4人がアレやコレやと話し合う企画だったんだけど，人一倍あがり症な僕。舞い上がってヘンなコト言ったんじゃないかなぁ？　不穏当な発言をしていたら訂正するので，これはヤバイだろってのがあったら教えてください。

ちょっち話が脱線しました(笑)。トークショーでは『サイキックフォース2（仮）』に関する新情報が続出。スペースが少ないのでイッキにいきますが「タイトルは『サイキックフォース2』ではない」「サイコゲージを100%以上消費する超能力技が存在する」「キースは生きている」などなど，興味深い情報が公開され，会場は盛り上がりました。

●18：00　グランドマスター最終対戦

キャラ別予選を勝ち上がったマスターたちの熾烈(しれつ)な闘い。これを制したのは，やっぱりきたかの大本命“新宿バーン”こと小川政人その人でした。ちなみにキャラ別マスター9名のうち半数は新宿勢。彼らの強さをあらためて知らしめた大会だったと言えるでしょう。

◀帰ってグッタリの八巻。でも楽しかったッス！

開発者が語る！『サイキックフォース2(仮)』開発手記　その3

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

『PF』開発が進むと，いつの間にかロケテストの日がきていました。さっそく某所でテストをしたワケですが，お客様のプレイを見ていると「何をしていいかわからない」という状況が多々見られました。これはイカン！もっと理解してもらうにはどうしたら良いだろう，と考えているところにひとりの担当者が「インストでは書ききれない要素やキャラ紹介を網羅した小冊子を作ったらどうです」と持ちかけました。「！……それやろう!!」という感じで，つぎのロケテストに向けてお手製小冊子を試行錯誤しながら作りました。

結果，つぎのロケテストでは，1日でなくなってしまう小冊子を毎日増刷してはロケーションに持っていくようになったほど好評を博し，理解度の貢献にひと役買ったしだいです。これが知る人ぞ知る『PF』発売当時に各ロケーションで無料配布されたオフィシャルガイドブックの原型なのです。もし，この小冊子を持っていれば，かなりの通でしょう。

※写真はプレイステーション版のものです。

サイキッカーのひとりごと

イラストを送ってくれるみなさん，毎月どうもありがとう！　今月は諸々(もろもろ)の都合でイラストのスペースがとれませんでした。来月号では（たぶん）紹介できると思うので，これからもコリずに送ってくださいね。そのお詫びというワケじゃないんですが，タイトルわきのシルエット。横内さん（タイトーの広報のかた。おもしろい人です）に頼みこんで「う～ん，じゃシルエットなら」と掲載のお許しをいただきました。こ，このキャラは一体？右手に持ってる武器が大きなヒントか!?

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』
必殺技&超必殺技コマンド・リスト

■SNK ■アーケード：稼働中 ■ネオジオ・カートリッジ版:9月25日発売予定（32,000円）／ネオジオCD版：10月発売予定（価格未定）

今年もやってきました，SNK夢の祭典『KOF'97』。七枷　社をはじめとする4人の新キャラに加え，一般公募により選ばれた山崎竜二，ブルー・マリー，ビリー・カーンが参戦。前回中ボスだった神楽ちづるもプレイヤー・キャラとして登場する。ここでは『KOF'97』をより楽しめるよう，各キャラクターの必殺技&超必殺技を紹介しよう。（白川大輔）

草薙　京

百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
R.E.D.KicK(七百七式・独楽屠り)	←↓↙+BorD
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+BorD
七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D
百拾四式・荒咬み(あらがみ)	↓↘→+A
百弐拾八式・九傷(このきず)	《荒咬み》動作中↓↘→+AorC
百弐拾七式・八錆(やのさび)	《荒咬み》動作中→↘↓↙←+AorC
	《荒咬み→九傷》動作中AorC
百弐拾五式・七瀬(ななせ)	《荒咬み→九傷》動作中BorD
	《荒咬み→八錆》動作中BorD
外式・砌穿ち(げしき・みぎりうがち)	《荒咬み→八錆》動作中AorC
百拾五式　毒咬み(どくがみ)	↓↘→+C
四百壱式・罪詠み(つみよみ)	《毒咬み》動作中→↘↓↙←+AorC
四百弐式・罰詠み(ばつよみ)	《罪詠み》動作中→+AorC
九百拾式・鵺摘み(ぬえつみ)	↓↙←+AorC (外式・虎伏せ　龍射り)
☆秘奥義　裏百八式・大蛇薙(おろちなぎ)	↓↙←↙↓↘→+AorC
☆最終決戦奥義"無式"(三神技の壱)	↓↘→↓↘→+AorC

二階堂紅丸

雷靭拳	↓↘→+AorC
空中雷靭拳	(ジャンプ中)↓↘→+AorC
真空片手駒	↓↙←+AorC
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	→↘↓↙←+BorD
紅丸コレダー	(投げ間合いで)→↘↓↙←→+AorC
☆雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
☆エレクトリッガー	(投げ間合いで)→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

大門五郎

地雷震	→↓↘+AorC
超受け身	↓↙←+BorD
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
切り株返し	←↙↓↘→+C
天地返し	(投げ間合いで)→↘↓↙←→+AorC
超大外刈り	(投げ間合いで)→↓↘+BorD
根っこ返し	↓↘→+BorD
裏投げ	→↘↓↙←→+BorD
☆地獄極楽落とし	(投げ間合いで)→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
☆嵐の山　根っこ抜き	(投げ間合いで)←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
続・切り株返し	《根っこ抜き》動作中←↙↓↘→+BorD
ぶっこ抜き裏投げ(ノーマル時)	《続・切り株返し》動作中→↓↘+BorD
続・天地返し(パワーMAX時)	《続・切り株返し》動作中→↓↘+BorD

テリー・ボガード

バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	→↓↘+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
☆パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
☆ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD

アンディ・ボガード

斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	《斬影拳》ヒット中↓↘→+AorC
飛翔拳	↓↙←+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
撃壁背水掌	(投げ間合いで)←↙↓↘→+AorC
幻影不知火	(ジャンプ中)↓↘→+BorD
幻影不知火　下顎(しもあぎと)	《幻影不知火》着地中→+AorC
幻影不知火　上顎(うわあぎと)	《幻影不知火》着地中→+BorD
☆超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
☆飛翔流星拳	↓↘→↓↘→+AorC

ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈フィニッシュ	《爆烈拳》動作中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
黄金のカカト	↓↙←+BorD
☆スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
☆爆烈ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC

リョウ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→+AorC
虎砲	→↓↘+AorC
	《猛虎　雷神剛》ヒット中→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
極限流連舞拳	(投げ間合いで)←↙↓↘→+AorC
猛虎　雷神剛	↓↙←+AorC
猛虎　雷神刹	↓↘→+BorD
☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
☆天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AorC

ロバート・ガルシア

龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
飛燕旋風脚	→↘↓↙←+BorD
飛燕龍神脚	(ジャンプ中)↓↙←+BorD
極限流連舞脚	(投げ間合いで)←↙↓↘→+BorD
龍斬翔	→↓↘+BorD
☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
☆無影疾風重段脚	↓↘→↓↘→+BorD

ユリ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→+AorC
空牙(ユリちょうアッパー)	→↓↘+AorC
裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)	《ユリちょうアッパー大》着地時→↓↘+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
百烈びんた	→↘↓↙←+AorC
飛燕疾風拳(ユリちょうナックル)	↓↙←+AorC
飛燕旋風脚(ユリちょう回し蹴り)	↓↙←+BorD
☆飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
☆飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+AorC

レオナ

ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
グランドセイバー	←タメ→+BorD
Xキャリバー	↓タメ↑+BorD
ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
アイスラッシャー	↓↙←+AorC
☆Vスラツシャー	(ジャンプ中)↓↘→↘↓↙←+AorC
☆リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
☆グラビティストーム	↓↘→↓↘→+AorC

ラルフ

バルカンパンチ	AorCボタン連打
ガトリングアタック	←タメ→+AorC
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+AorC
	ジャンプ中↓↘→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	(投げ間合いで)←↙↓↘→+BorD
ラルフキック	←タメ→+BorD
☆バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
☆馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
☆ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AorC

クラーク

バルカンパンチ	AorCボタン連打
ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
ローリングクレイドル	←↙↓↘→+AorC
フランケンシュタイナー	→↓↘+BorD
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	(投げ間合いで)←↙↓↘→+BorD
フラッシングエルボー	《必殺投げ》動作中↓↘→+AorC
☆ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	(投げ間合いで)→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
☆ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD

注）☆マークのついている技は超必殺技

山崎竜二

蛇使い　上段	↓↙←＋A
蛇使い　中段	↓↙←＋B
蛇使い　下段	↓↙←＋C
サドマゾ	←↙↓↘→＋BorD
倍返し	↓↘→＋AorC
裁きの匕首	→↓↘＋AorC
爆弾パチキ	(投げ間合いで)←↙↓↘→AorC
砂かけ	→↓↘＋BorD
☆ギロチン	↓↘→↓↘→＋AorC
☆ドリル	(投げ間合いで)→↘↓↙← →↘↓↙←＋AorC

ブルー・マリー

スピンフォール	↓↘→＋BorD
M・スパイダー	↓↘→＋AorC
ストレート・スライサー	←タメ→＋BorD
クラブ・クラッチ	《ストレート・スライサー》 ヒット中　↓↘→＋BorD
バーチカル・アロー	→↓↘＋BorD
M・スナッチャー	《バーチカル・アロー》ヒット中 →↓↘＋BorD
M・リバースフェイスロック	↓↙←＋B
M・ヘッドバスター	↓↙←＋D
バックドロップ・リアル	(投げ間合いで)←↙↓↘→AorC
☆M・タイフーン	(投げ間合いで)→↘↓↙← →↘↓↙←＋BorD
☆M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
☆M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BorD

ビリー・カーン

三節棍中段打ち	←↙↓↘→＋AorC
火炎三節棍中段打ち	《三節棍中段打ち》ヒット中 ↓↘→＋AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘＋BorD
火龍追撃棍	↓↙←＋B
水龍追撃棍	↓↙←＋D
旋円殺棍	→↓↘＋AorC
☆超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋AorC
☆大旋風	↓↘→↓↘→＋AorC

麻宮アテナ

サイコボールアタック	↓↙←＋AorC
フェニックスアロー	(ジャンプ中)↓↙←＋AorC
ν(ニュウ)サイコリフレクター	→↘↓↙←＋BorD
サイコソード	→↓↘＋AorC
空中サイコソード	(ジャンプ中)→↓↘＋AorC
サイキックテレポート	↓↘→＋BorD
スーパーサイキックスルー	(投げ間合いで)←↙↓↘→＋C
☆シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←＋AorC
☆クリスタルシュート	《シャイニングクリスタルビット》 動作中　↓↙←＋AorC
☆空中シャイニング クリスタルビット	(ジャンプ中)←→↘↓↙←＋ AorC
☆空中クリスタルシュート	《空中シャイニングクリスタルビット》 動作中　↓↙←＋AorC
☆フェニックスファングアロー	(ジャンプ中)↓↘→↓↘→＋ AorC

椎　拳崇

超球弾	↓↙←＋AorC
龍顎砕	←↓↙＋BorD
龍連牙・地龍	←↙↓↘→＋A
龍連牙・天龍	←↙↓↘→＋C
龍爪撃	(ジャンプ中)↓↙←＋AorC
龍連打	(投げ間合いで)→↓↘＋ AorC(ボタン連打)
☆神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←＋B
☆神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋D
☆仙氣発勁	(投げ間合いで)↓↘→↓↘→ ＋AorC

鎮　元斎

瓢箪撃	↓↙←＋AorC
柳燐蓬莱(りゅうりんほうらい)	→↓↘＋AorC
回転的空突拳 (かいてんてきくうとつけん)	←↙↓↘→＋BorD 《酔管巻翁》動作中 →＋BorD 《望月酔》動作中　→＋BorD
酔管巻翁(すいかんかんおう)	↓↘→＋AorC
蝶襲鯥魚 (ちょうしゅうりくぎょ)	《酔管巻翁》動作中 →＋AorC
望月酔(ぼうげつすい)	↓↙←＋BorD
龍蛇反踊(ろうじゃはんほう)	《望月酔》動作中　↑＋B
鯉魚反踊(りぎょはんほう)	《望月酔》動作中　↑＋D
轟欄炎炮(ごうらんえんぽう)	↓↘→↓↘→＋AorC
轟炎招来(ごうえんしょうらい)	↓↘→↘↓↙←＋AorC

キム・カッファン

飛燕斬	↓タメ↑＋BorD
半月斬	↓↙←＋BorD
飛翔脚	(ジャンプ中)↓↘→＋BorD
流星落	←タメ→＋BorD
空砂塵	↓タメ↑＋AorC
☆鳳凰脚	↓↙←↙→＋BorD (ジャンプ中)↓↙←↙→＋ BorD
☆鳳凰天舞脚	(ジャンプ中)↓↘→↘↓↙← ＋BorD

チャン・コーハン

鉄球粉砕撃	←タメ→＋AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓タメ↑＋BorD
大破壊投げ	(投げ間合いで)→↘↓↙←→ ＋C
☆鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋AorC
☆鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AorC

チョイ・ボンゲ

竜巻疾風斬	↓タメ↑＋AorC
飛翔空裂斬	↓タメ↑＋BorD (ボタン押しっぱなし)
飛翔脚	(ジャンプ中)↓↘→＋BorD
旋風飛猿刺突	←タメ→＋BorD
方向転換	《旋風飛猿刺突／飛翔空裂斬》 動作中　レバー＋ボタン
疾走飛翔斬	←タメ→＋AorC
☆真!　超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋ AorC
☆鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD

神楽ちづる

百活・天神の理 (てんじんのことわり)	→↓↘＋AorC
弐百拾弐活・神速の祝詞 (しんそくののりと)	→↘↓↙←＋AorBorCorD
弐百拾弐活・神速の祝詞・ 天瑞(てんずい)	《神速の祝詞》動作中 ↓↙←＋AorBorCorD
百八活・玉響の瑟音 (たまゆらのしつね)	←↙↓↘→＋AorC
弐百拾弐活　乙式　頂門の一針	↓↘→＋AorBorCorD
☆裏面八拾伍活 零技の礎(れいぎのいしづえ)	↓↙←↙↓↘→＋AorC
☆裏面壱活　三籟の布陣 (さんらいのふじん)	↓↘→↓↘→＋BorD

不知火　舞

花蝶扇	↓↘→＋AorC
龍炎舞	↓↙←＋AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘＋BorD
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
ムササビの舞	↓タメ↑＋AorC (ボタン押しっぱなし) (ジャンプ中)↓↙←＋AorC
白鷺の舞(はくろのまい)	→↓↘＋AorC
☆超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BorD
☆鳳凰の舞	↓↙←↓↙←＋AorC
☆水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋AorC

キング

ベノムストライク	↓↘→＋BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→＋BorD
トラップショット	→↓↘＋BorD
トルネードキック	→↘↓↙←＋BorD
サプライズローズ	→↓↘＋AorC
ミラージュキック	←↙↓↘→＋BorD
☆イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BorD
☆サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋BorD

七枷　社

ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←＋AorC
アッパーデュエル	→↓↘＋AorC
スレッジハンマー	↓↙←＋AorC
ジェットカウンター	←↙↓↘→＋AorC
☆ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→＋AorC
☆ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→＋ AorC(ボタンため押し)

シェルミー

シェルミースパイラル	(投げ間合いで)←↙↓↘→＋ AorC
シェルミーホイップ	→↓↘＋BorD
シェルミーシュート	←↙↓↘→＋BorD
アクセルスピンキック	↓↙←＋BorD
☆シェルミーフラッシュ	(投げ間合いで)→↘↓↙← →↙↓↘←＋AorC
☆シェルミーカーニバル	(投げ間合いで)←↙↓↘→ ←↙↓↘→＋AorC

クリス

スライドタッチ	↓↘→＋AorC
ハンティングエア	→↓↘＋BorD
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←＋AorC
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←＋BorD
グライダースタンプ	(ジャンプ中)↓↘→＋BorD
☆ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←＋BorD
☆チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→＋AorC

八神　庵

百式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←＋BorD
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋AorC(3回連続入力)
屑風	(投げ間合いで)←↙↓↘→＋ AorC
百八式・闇払い	↓↘→＋AorC
☆禁千弐百拾壱式・八稚女(やをとめ)	↓↘→↘↓↙←＋AorC
☆裏百八式・八酒杯(やさかずき)	↓↙←↙↓↘→＋AorC

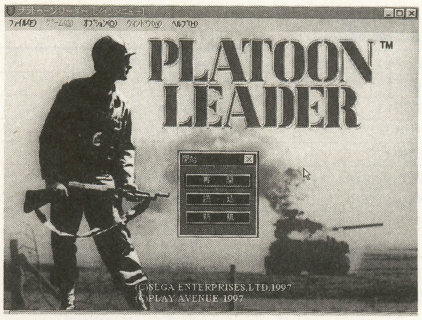
矢吹真吾

百式・鬼焼き　未完成	→↓↘＋AorC
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→＋A
百拾五式　毒咬み　未完成	↓↘→＋C
百壱式・朧車　未完成	↓↙←＋BorD
真吾キック	←↙↓↘→＋BorD
☆外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AorC
☆バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋AorC

「軍曹!! 命令を!!」
～歩兵SLGへのいざない

第1回　プラトゥーンリーダー

SLGからリアリティというものが失われてきたように感じる今日この頃。このコーナーでは「本当の戦場」を体験できる，珠玉のゲームを紹介していく。（文／齋藤通彦）



■セガ　■Windows95
■9,800円　■CD-ROM　■発売中

リアリズムとヒーロー

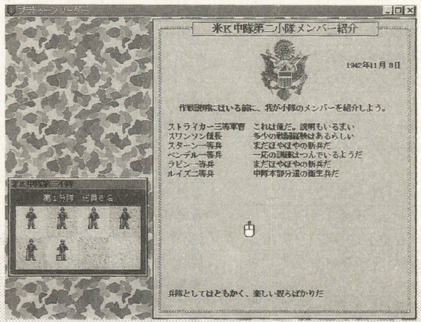
現在ちまたで主流のSLGにはキャラクター主体のものが多いが，その種のゲームには何か"ちがう"ところがある。たとえば「さっきまで死にかけていたのに，治療を受けるとピンピンしている」。あるいは「どんな状況でもとにかく勝たなければ話が進まない」など。

そんな「非現実的な」システムに対する不満を解消してくれるのが，この『プラトゥーンリーダー』だ。このゲームのモデルは，今から30年ほど前に流行(はや)った「コンバット」という番組(下の紹介参照)。とんでもなく強いヒーローが活躍する痛快さと，ひとりの歩兵の立場から見た戦争の現実。その両面が見事に再現されている。

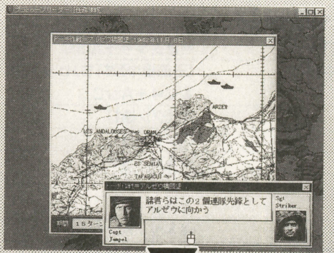
ただ生き抜くこと

このゲームの普通の兵士はきわめてもろく，運が悪ければ1発の弾丸が当たっただけで戦闘不能になるし，回復もきかない。ゆえに最初におぼえるのは「敵に会ったら伏せる」ことだ。これでとりあえず攻撃はかわせるが，逆に動くことができなくなる。

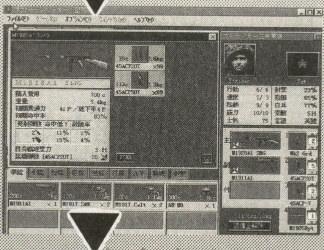
そこで登場するのが「ヒーロー」と呼ばれるキャラクターたちだ。彼らには「なぜか」弾が当たらない。当然，彼らが切り込み隊となり，その援護のもとで闘うわけだが，ときにはそれでも勝てないときがある。もしそうなったときは，任務を放棄してもよいのだ。現実では戦う者に必要なのは勝つことではない。ただひたすら生き抜くこと，それだけだ。



▲ズラリと並んだ戦友たち。ヒーローからひよっこまで，能力に応じて使いこなせ



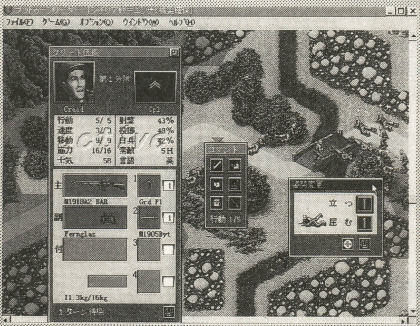
◀マップの前に戦況と勝利条件が説明されるが，情報が不正確なことも



◀各人に武器を与え，8人1部隊ずつに編成する。ヒーローの装備は重要

戦場へ

▲面の合間にムービーが流れ，当時の戦闘に参加した兵士たちの雰囲気を伝えてくる



▲ターンは細かなフェイズにわけられ，各フェイズに敵，味方双方が行動をする

コンバットとは

アメリカのTVドラマ。二次大戦，ヨーロッパ戦線での米軍の1分隊(軍隊の最小単位。8人程度）の活躍を描く。

インテリの小隊長ヘンリー。

歴戦の軍曹サンダース。

ベレー帽をかぶった切れ者ケリー。

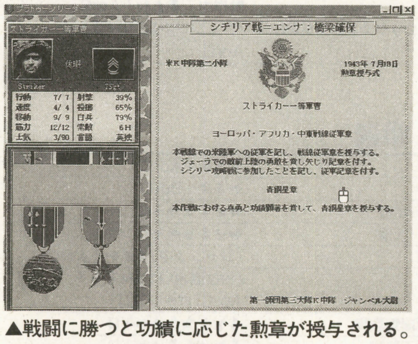
小柄な熱血漢，射撃の名手カービー。

気はやさしくて力持ち，大男のリトルジョン。

こうした面々がドイツ軍相手に大暴れする。

戦闘シーンでは超人的な働きを見せる彼らも，日常生活では生身の人間として描かれた。料理や携行食糧の味，ときおり届く故郷からの手紙などの細やかな描写が見事だった。

日本でも1962～67年にTBS系で放送され，子供から若者に人気だった。30代の男なら，一度はコンバットをまねて戦争ごっこをした経験があるはずだ。ゲームでは名前は変わっているが面影は残っている。（桂 令夫）



▲戦闘に勝つと功績に応じた勲章が授与される。だが生きていることが最高の勲章だ

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1997
©PLAY AVENUE 1997

R. Sakuma's WILD*CARDS

佐久間亮介

まずは最近の失敗談から。珍しくノート・パソコンを分解しようなどと思い立ったのが，そもそものはじまり。これまでフルタワーという巨大な筐体――17インチ・ディスプレイふたつを重ねたぐらいの高さがある――を相手に奮闘していた日々に比べれば簡単でしょ，なんて思ったのがまちがいだった。ノート・パソコンを分解する目的は，ハードディスクの換装。より容量の大きいものに変えようと新しいハードディスクまで用意し，いざネジを外しはじめたのだが……。さすがに最近の実装技術，小さな筐体にさまざまなパーツがぎっしり。しかもお目当てのハードディスクのもとにたどり着くには，内部のメインボードを取り外す必要があるとくる。えいやっとボードを取ってみると……，なんとまあ外れるはずのない配線までもがメインボードと共にコネクタからもぎ取れているではないか。

調べてみると外部ディスプレイへの出力が完全におしゃか。壊れたパーツをガムテープで止め，さらに上からスポンジで押さえつけて，なんとか回復したのだが……。デスクトップで使用しているパーツなら秋葉原で簡単に手に入るが，ノート・パソコンというとそうはいかない。自分で分解したのだから，メーカーに修理に出すわけにもいかず，結局この原稿はケース内にガムテープとスポンジを内蔵したマシンで書いているありさまだ(涙)。

さて，先々月号のこのコーナーで書いたとおり，僕はパソコンをツールだとは思っていない。だが，少なくともトラブルに対処できるだけのささやかな知識さえ持っていれば，立派なビジネス・パートナーに，そしてこれ以上にない玩具になってくれる。

そんなパソコンのなかでも，最近のお気に入りはノート・パソコン。軽量で取りあつかいが簡単なため，どこにでも持ち運べるサブノートは僕にとってまさに理想のパソコンだ。

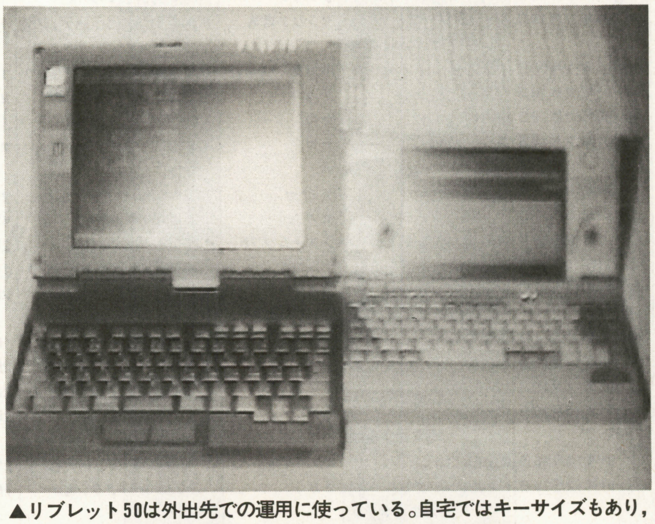
もっとも僕がノート・パソコンを好きなのは，いまにはじまったことではない。が，ここ数週間というもの，これまではデスクトップで処理していた自宅での仕事までも，デスクトップを使わずに片づけるようになってしまった。それというのも小型でありながら，最近のノートがどれもパワフルな性能を有しているから。E-MAILのやりとりから原稿の執筆，画像処理やゲームなど特殊なハードや膨大なマシンパワーを要す作業でもないかぎり，デスクトップを使用する意味はあまり感じられなくなってきたのだ。それに持ち運びを前提としているノート・パソコンならば，わざわざデスクの前に座らずとも，自分の好きな場所で仕事ができる。携帯電話を用いれば，近くに電話線がなくてもネットにつながり，情報のやりとりができる。そのときの自分が一番ラクな姿勢で仕事をこなせるのは最大のメリットなのだ。一度，経験してしまうと病みつきになるほどの魅力がある。

これは実際にあった話なのだが，椅子に座るだけで目まいがするほど体調の悪いときがあった。が，締め切りぎりぎりの仕事を抱えているために寝込むわけにもいかない。そこでノート・パソコンを寝床に持ちこみ，横になりながら仕事をしたこともあったほどだ。デスクトップではこうはいくまい。

なんにしてもノート・パソコンは僕にとって必需品。とくに1kg前後という軽量のサブノートはデスクトップにはあり得ない活用法を提示してくれる。あなたも購入してみては？さらに携帯電話と組み合わせれば，これまでにないパソコン・ライフが拓(ひら)けるのはまちがいなし，ネットワークをフル活用するならモバイルだ！

No.14 ノートで簡易モバイル環境を

▲これがガムテープ&スポンジ入りのノート・パソコン。"チャンドラ"といえば，わかる人にはわかるだろう。僕のは日立が販売しているタイプ



▲リブレット50は外出先での運用に使っている。自宅ではキーサイズもあり，タッチタイプのしやすいチャンドラがフル稼働している毎日だ

永久保存版

ベーマガ PERFECT GAME CATALOG

file.3 ゲームギア（全196本）

3回目となるパーフェクト・カタログ。今回は約6年間にわたって発売されたゲームギアの全ソフトを，発売日順に網羅している。

1990年

No.	発売日	タイトル	発売元	値段	ジャンル	容量
1	90年10月 6日	コラムス	セガ	2,900円(*1)	アクションパズル	1M
2	90年10月 6日	スーパーモナコGP	セガ	3,500円	レーシング	1M
3	90年10月 6日	ペンゴ	セガ	2,900円	アクション	1M
4	90年10月27日	斬GEAR	ウルフ・チーム	3,800円	SLG	1M
5	90年11月10日	対戦麻雀・好牌	セガ	3,500円(*1)	麻雀	1M
6	90年12月 8日	ワンダーボーイ	セガ	3,500円	アクション	1M
7	90年12月15日	G-LOC	セガ	3,500円	3Dシューティング	1M
8	90年12月15日	倉庫番	リバーヒルソフト	3,800円	パズル	1M
9	90年12月22日	ドラゴンクリスタル ～ツラニの迷宮	セガ	3,500円	ARPG	2M
10	90年12月27日	上海Ⅱ	サンソフト	3,800円(*2)	パズル	1M

1991年

No.	発売日	タイトル	発売元	値段	ジャンル	容量
11	91年 1月26日	ザ・プロ野球'91	セガ	3,500円	野球	1M
12	91年 1月29日	パックマン	ナムコ	3,500円(*3)	アクション	1M
13	91年 2月22日	サイキック・ワールド	セガ	3,500円	アクション	1M
14	91年 2月23日	ポップブレイカー	マイクロキャビン	3,800円	シューティング	1M
15	91年 2月24日	ジャンクション	マイクロネット	3,000円	アクションパズル	1M
16	91年 3月 1日	ウッディポップ	セガ	2,900円	アクション	256K
17	91年 3月 8日	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	3,800円	レーシング	1M
18	91年 3月 8日	タロットの館	セガ	3,500円	占い	1M
19	91年 3月15日	ヘッドバスター	メサイヤ(NCS)	3,500円	SLG	1M
20	91年 3月21日	ミッキーマウスの キャッスル・イリュージョン	セガ	3,800円	アクション	1M
21	91年 3月29日	キネティックコネクション	セガ	3,800円	パズル	1M
22	91年 3月29日	デビリッシュ	GENKI	3,800円	アクション	1M
23	91年 4月 5日	ギアスタジアム	ナムコ	3,500円	野球	1M
24	91年 4月19日	スーパーゴルフ	シグマ商事	3,800円(*2)	ゴルフ	1M
25	91年 4月26日	The GG忍	セガ	3,800円	アクション	2M
26	91年 4月26日	スクウィーク	ビクター音楽産業	3,800円	アクションパズル	1M
27	91年 4月27日	柴禁城	サンソフト	3,800円	パズル	1M
28	91年 5月24日	マッピー	ナムコ	3,500円(*4)	アクション	1M
29	91年 5月31日	琉球	フェイス	3,800円	パズル	1M
30	91年 6月21日	がんばれゴルビー!	セガ	3,500円	アクション	1M
31	91年 6月21日	ハレーウォーズ	タイトー	3,800円	シューティング	1M
32	91年 7月 5日	まじかる★タルるートくん	ツクダアイデアル	3,980円	シューティング	1M
33	91年 7月12日	マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	4,800円	パズル	1M
34	91年 7月19日	ファンタジーゾーンGear ～オパオパJr.の冒険	サンリツ電気	3,900円(*5)	シューティング	1M
35	91年 7月26日	グリフォン	RIOT日本テレネット	3,800円	シューティング	1M
36	91年 7月26日	ワギャンランド	ナムコ	4,000円(*6)	アクション	2M
37	91年 8月 9日	アウトラン	セガ	3,500円(*1)	ドライブ	1M
38	91年 8月 9日	エターナルレジェンド ～永遠の伝説	セガ	4,500円(*7)	RPG	2M
39	91年 8月 9日	ラスタンサーガ	タイトー	4,500円	アクション	2M
40	91年 9月27日	パット&パター	セガ	3,500円	ゴルフ	1M
41	91年 9月28日	対戦型大戦略G	システムソフト	4,800円(*5)	SLG	2M
42	91年10月25日	ギャラガ'91	ナムコ	3,500円(*8)	シューティング	1M
43	91年11月 1日	アックス＝バトラー ～ゴールデンアックス伝説	セガ	3,800円	アクション	2M
44	91年11月 1日	忍者外伝	セガ	3,500円	アクション	1M
45	91年11月22日	クニちゃんのゲーム天国	セガ	3,800円	オムニバス	2M
46	91年11月29日	ベルリンの壁	カネコ	3,800円	アクション	2M
47	91年12月20日	アーリエル ～クリスタル伝説	セガ	4,500円	SLG	2M
48	91年12月20日	GGアレスタ	コンパイル	4,800円	シューティング	2M
49	91年12月20日	ドナルドダックの ラッキーダイム	セガ	3,800円	アクション	2M
50	91年12月27日	フレイ～修行編	マイクロキャビン	4,500円	シューティング	2M
51	91年12月27日	ヘビーウェイトチャンプ	シムス	4,200円	ボクシング	1M
52	91年12月28日	スペースハリアー	セガ	3,500円	3Dシューティング	1M
53	91年12月28日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	3,800円(*1)	アクション	2M

1992年

No.	発売日	タイトル	発売元	値段	ジャンル	容量
54	92年 2月 7日	ポケット雀荘	ナムコ	3,500円(*9)	麻雀	1M
55	92年 3月13日	ファンタシースター アドベンチャー	セガ	3,800円	AVG	1M
56	92年 3月19日	エイリアンシンドローム	シムス	4,500円	アクション	1M
57	92年 3月20日	バスターボール	リバーヒルソフト	3,800円	スポーツ	1M
58	92年 3月27日	モンスターワールドⅡ ～ドラゴンの罠	セガ	3,800円	アクション	2M
59	92年 4月24日	超(ハイパー)プロ野球'92	セガ	3,500円	野球	1M
60	92年 5月22日	ジョー・モンタナ フットボール	セガ	3,800円	アメフト	2M
61	92年 6月 2日	ひょっこりひょうたん島 ～ひょうたん島の大航海	セガ	3,200円	アクション	1M
62	92年 6月 5日	エアリアルアサルト	セガ	3,500円	シューティング	1M
63	92年 6月12日	ぎゅわんぶらあ自己中心派	セガ	3,800円(*7)	麻雀	2M
64	92年 7月24日	オリンピックゴールド	セガ	3,800円	スポーツ	2M
65	92年 8月 7日	炎の闘球児ドッジ弾平	セガ	3,200円	ドッジボールSLG	1M
66	92年 8月28日	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	セガ	3,800円(*7)	レーシング	2M
67	92年 9月18日	シャダム・クルセイダー ～遥かなる王国	セガ	5,500円	RPG	4M
68	92年10月16日	ファンタシースター外伝	セガ	4,500円	RPG	2M
69	92年10月23日	IN THE WAKE OF VAMPIRE	シムス	4,500円	アクション	2M
70	92年10月23日	バットマンリターンズ	セガ	3,500円	アクション	2M
71	92年10月30日	チャックロック	セガ	3,500円	アクション	2M
72	92年11月21日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	セガ	3,800円(*7)	アクション	4M
73	92年11月27日	ベア・ナックル	セガ	3,500円	格闘アクション	2M
74	92年12月11日	The GG忍2	セガ	3,500円	アクション	2M
75	92年12月18日	クニちゃんのゲーム天国Ⅱ	セガ	3,500円	オムニバス	2M
76	92年12月25日	シャイニング・フォース外伝Ⅰ ～遠征・邪神の国へ	セガ	5,500円(*1)	RPG	4M

1993年

No.	発売日	タイトル	発売元	値段	ジャンル	容量
77	93年 2月 5日	レミングス	セガ	3,500円	アクションパズル	2M
78	93年 2月26日	ウィンブルドン	セガ	3,200円	テニス	1M
79	93年 3月19日	ぷよぷよ	セガ	3,500円	アクションパズル	2M
80	93年 3月26日	ミッキーマウスの 魔法のクリスタル	セガ	3,800円	アクション	4M
81	93年 4月29日	GGドラえもん ～ノラのすけの野望	セガ	3,500円	アクション	2M
82	93年 4月29日	プロ野球GGリーグ	セガ	4,500円	野球	2M
83	93年 5月28日	キック&ラッシュ	シムス	4,500円	サッカー	2M
84	93年 6月25日	シャイニング・フォース外伝Ⅱ ～邪神の覚醒(めざめ)	セガ	5,500円	RPG	4M
85	93年 6月25日	トム&ジェリー ザ・ムービー	セガ	3,800円	アクション	2M
86	93年 7月 2日	ああ播磨灘	セガ	3,800円	相撲	4M
87	93年 7月23日	なぞぷよ	セガ	14,800円(*10)	パズル	1M
88	93年 7月23日	ベア・ナックルⅡ ～死闘への鎮魂歌	セガ	3,800円	格闘アクション	4M
89	93年 7月30日	ジュラシック・パーク	セガ	3,800円	アクション	4M
90	93年10月 1日	GGアレスタⅡ	セガ	3,800円	シューティング	2M
91	93年11月19日	アルティメイトサッカー	セガ	3,800円	サッカー	2M
92	93年11月19日	ソニック&テイルス	セガ	3,800円	アクション	4M

93	93年12月 3日	魔導物語Ⅰ～3つの魔導球	セガ	5,500円	RPG	4M
94	93年12月10日	なぞぷよ2	セガ	4,500円	パズル	2M
95	93年12月17日	対戦麻雀・好牌Ⅱ	セガ	3,800円	麻雀	4M
96	93年12月17日	ドナルドダックの4つの秘宝	セガ	3,800円	アクション	4M
97	93年12月17日	フェイスボール2000	リバーヒルソフト	4,500円	アクション	2M
98	93年12月17日	モータルコンバット ～神拳降臨伝説	アクレイムジャパン	4,800円	対戦格闘	4M

1994年

99	94年 1月14日	バトルトード	セガ	3,800円	アクション	2M
100	94年 1月21日	リディック・ボウ・ボクシング	マイクロネット	3,800円	ボクシング	2M
101	94年 2月11日	ウインターオリンピック	セガ	3,800円	スポーツ	4M
102	94年 2月11日	バスター・ファイト	セガ	3,800円	格闘アクション	2M
103	94年 2月25日	T2ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	4,800円	3Dシューティング	4M
104	94年 3月 4日	マクドナルド ～ドナルドのマジカルワールド	セガ	3,800円	アクション	4M
105	94年 3月11日	エコー・ザ・ドルフィン	セガ	3,800円	アクション	4M
106	94年 3月18日	ソニックドリフト	セガ	4,800円	レーシング	4M
107	94年 3月18日	幽☆遊☆白書 ～滅びし者の逆襲	セガ	3,800円	アクション	4M
108	94年 3月25日	アラジン	セガ	3,800円	アクション	4M
109	94年 3月25日	スクラッチゴルフ	ビック東海	4,800円	ゴルフ	2M
110	94年 4月22日	GPライダー	セガ	3,800円	バイクレーシング	4M
111	94年 4月22日	タントア～ル	セガ	3,800円	オムニバス	4M
112	94年 4月22日	女神転生外伝 ラストバイブル	セガ	5,500円	RPG	4M
113	94年 4月29日	NBA JAM	アクレイムジャパン	4,800円	バスケットボール	4M
114	94年 5月20日	魔導物語Ⅱ～アルル16歳	セガ	5,500円	RPG	4M
115	94年 5月27日	エイリアン3	アクレイムジャパン	4,500円	アクション	2M
116	94年 5月27日	ワールドダービー	CSK総合研究所	4,980円	競馬SLG	4M
117	94年 6月 3日	とられてたまるか!?	セガ	3,800円	パズル	4M
118	94年 6月24日	アダムスファミリー	アクレイムジャパン	4,500円	アクション	2M
119	94年 6月24日	ロボコップ3	アクレイムジャパン	4,500円	アクション	2M
120	94年 7月22日	JリーグGG プロストライカー'94	セガ	4,800円	サッカー	4M
121	94年 7月29日	ズール	インフォコム	3,800円	アクション	2M
122	94年 7月29日	スマッシュTV	アクレイムジャパン	4,500円	アクション	2M
123	94年 7月29日	なぞぷよ～アルルのルー	セガ	3,800円	パズル	2M
124	94年 7月29日	バートワールド	アクレイムジャパン	4,500円	アクション	2M
125	94年 8月 5日	颯爽少年 英雄伝 コカ・コーラキッド	セガ	3,800円	アクション	4M
126	94年 8月 5日	ダイナマイトヘッディー	セガ	3,800円	アクション	4M
127	94年 8月12日	ポパイのビーチバレー	テクノスジャパン	4,800円	ビーチバレー	2M
128	94年 9月 9日	剣勇伝説ヤイバ	セガ	3,800円	アクション	4M
129	94年 9月 9日	モータルコンバットⅡ ～究極神拳	アクレイムジャパン	4,800円	対戦格闘	4M
130	94年 9月23日	ダンクキッズ	セガ	3,800円	ストリートバスケ	4M
131	94年 9月30日	クラッシュ・ダミー ～スリック坊やの大挑戦	アクレイムジャパン	4,500円	アクション	2M
132	94年 9月30日	T2ジャッジメント・デイ	アクレイムジャパン	4,500円	アクション	2M
133	94年 9月30日	プロ野球GGリーグ'94	セガ	3,800円	野球	4M
134	94年 9月30日	幽☆遊☆白書Ⅱ ～激闘!七強の戦い	セガ	3,800円	アクション	4M
135	94年10月28日	モルドリアン ～光と闇の姉妹(シスター)	セガ	4,800円	RPG	4M
136	94年11月11日	ソニック&テイルス2	セガ	3,800円	アクション	4M
137	94年11月25日	イチダントア～ルGG	セガ	3,800円	アクション	4M
138	94年11月25日	餓狼伝説スペシャル	タカラ	4,800円	対戦格闘	4M
139	94年12月16日	サムライスピリッツ	タカラ	4,800円	対戦格闘	4M
140	94年12月16日	テレビアニメ スラムダンク ～勝利へのスターティング5	バンダイ	4,800円	バスケットボール SLG	4M
141	94年12月16日	ぷよぷよ通	コンパイル	3,800円	アクションパズル	4M
142	94年12月16日	魔法騎士レイアース	セガ	4,800円	RPG	4M
143	94年12月23日	フレッド・カプルスズゴルフ	セガ	3,800円	ゴルフ	4M
144	94年12月30日	魔導物語Ⅲ～究極女王様	セガ	5,500円	RPG	4M

1995年

145	95年 1月13日	ミッキーマウス伝説の王国	セガ	3,800円	アクション	4M
146	95年 1月13日	ライオンキング	セガ	3,800円	アクション	4M
147	95年 1月27日	ぎゃんぶるぱにっく	セガ	3,800円	テーブルゲーム	4M
148	95年 1月27日	シルヴァンテイル	セガ	4,800円	ARPG	4M
149	95年 1月27日	美少女戦士セーラームーンS	バンダイ	4,800円	アクション	4M
150	95年 2月 3日	エコー・ザ・ドルフィン2	セガ	3,800円	アクション	4M
151	95年 2月17日	リスター・ザ・シューティングスター	セガ	3,800円	アクション	4M
152	95年 2月24日	NFLクォーターバッククラブ'95	アクレイムジャパン	4,800円	アメフト	4M
153	95年 2月24日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	4,800円	バスケットボール	4M
154	95年 2月24日	クレヨンしんちゃん ～対決!カンタムパニック!!	バンダイ	4,800円	オムニバス	4M
155	95年 2月24日	ロイアルストーン ～開かれし時の扉	セガ	4,800円	RPG	4M
156	95年 3月 3日	タマ&フレンズ 3丁目公園タマリンピック	セガ	3,800円	アクション	2M
157	95年 3月17日	ソニックドリフト2	セガ	3,800円	レーシング	4M
158	95年 3月24日	SDガンダム WINNER'S HISTORY	バンダイ	4,800円	SLG	4M
159	95年 3月24日	ガンスターヒーローズ	セガ	3,800円	アクション	4M
160	95年 3月24日	女神転生外伝 ラストバイブルスペシャル	セガ	5,500円	RPG	4M
161	95年 4月 7日	クイズギアファイト!	セガ	3,800円	クイズ	4M
162	95年 4月28日	テイルスのスカイパトロール	セガ	3,800円	アクション	2M
163	95年 4月28日	TEMPO Jr.	セガ	3,800円	アクション	4M
164	95年 5月26日	スーパーコラムス	セガ	3,800円	アクションパズル	2M
165	95年 5月26日	スターゲイト	アクレイムジャパン	4,500円	パズル	2M
166	95年 5月26日	トゥルーライズ	アクレイムジャパン	4,800円	アクション	4M
167	95年 6月30日	シャイニング・フォース外伝 ファイナルコンフリクト	セガ	5,800円	RPG	4M
168	95年 7月14日	闘え!プロ野球ツインリーグ	セガ	3,800円	野球	4M
169	95年 7月21日	忍空	セガ	4,800円	格闘RPG	4M
170	95年 8月 4日	魔法騎士レイアース2 ～メイキング・オブ・マジックナイト	セガ	4,800円	SLG	4M
171	95年 9月 1日	鬼神童子ZENKI	セガ	4,800円	アクション	4M
172	95年 9月14日	FIFAインターナショナルサッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,980円	サッカー	4M
173	95年 9月22日	テイルスアドベンチャー	セガ	3,800円	アクション	4M
174	95年10月20日	ギアスタジアム平成版	ナムコ	3,500円	野球	1M
175	95年10月27日	バットマン フォーエヴァー	アクレイムジャパン	4,800円	アクション	4M
176	95年10月27日	フォアマン フォーリアル	アクレイムジャパン	4,800円	ボクシング	4M
177	95年11月 3日	忍空外伝 ヒロユキ大活劇	セガ	4,800円	アクションパズル	4M
178	95年11月17日	ソニックラビリンス	セガ	3,800円	アクション	4M
179	95年11月24日	Jリーグサッカー ドリームイレブン	セガ	5,500円	サッカー	4M
180	95年11月24日	魔導物語A ～ドキドキばけ～しょん	コンパイル	5,500円	RPG	4M
181	95年12月 1日	野茂英雄のワールドシリーズベースボール	セガ	4,800円	野球	4M
182	95年12月 8日	ゴジラ～怪獣大進撃	セガ	5,500円	SLG	4M
183	95年12月15日	スーパー桃太郎電鉄Ⅲ	ハドソン	5,800円	ボードゲーム	4M
184	95年12月22日	NINKU－忍空－2 ～天空龍への道	セガ	4,800円	格闘AVG	4M

1996年

185	96年 1月12日	ルナ～さんぽする学園	ゲーム アーツ	5,800円	RPG	4M
186	96年 1月26日	ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権	セガ	3,800円	アクションパズル	4M
187	96年 3月29日	怪盗セイント・テール	セガ	4,800円	オムニバス	4M
188	96年 3月29日	バーチャファイターMini	セガ	4,800円	対戦格闘	8M
189	96年 4月26日	ドラえもん　ワクワク ポケットパラダイス	セガ	4,800円	オムニバス	4M
190	96年 7月19日	ペット倶楽部 ねこ大すき!	セガ	4,800円	SLG	4M
191	96年 8月 2日	パズルボブル	タイトー	4,800円	パズル	2M
192	96年11月 1日	GGポ～トレ～ト ゆうきあきら	セガ	3,800円	CG集	4M
193	96年11月22日	GGポ～トレ～ト ぱいちぇん	セガ	3,800円	CG集	4M
194	96年11月22日	パンツァードラグーンMINI	セガ	4,800円	3Dシューティング	4M
195	96年12月 6日	ペット倶楽部 いぬ大すき!	セガ	4,800円	SLG	4M
196	96年12月13日	Gソニック	セガ	4,800円	アクション	8M

(*1)93年7月23日よりオープン価格　(*2)94年3月5日にセガから再販　(*3)95年7月25日に再販　(*4)95年9月22日に再販　(*5)93年7月23日にセガから再販　(*6)95年6月23日に再販　(*7)93年12月10日よりオープン価格　(*8)95年8月4日に再販　(*9)95年11月24日に再販　(*10)「ゲームギアプラスワン」として本体に同梱

ゲーム考現学

《第38回》“ゲームを彩るもの～ソフトのおまけ大紹介”

Written by　山田　整＆“永久機関”

今回はちょっと趣向を変えて，これまで発売されたゲームにくっついている「オマケ」の数々に焦点をあててみた。
次回のテーマ＆タイトルは「悪」。プレイヤーが悪役を担当するソフトを取り上げてみる。そのつぎは「コンピュータ・イン・コンピュータ」。ゲームのなかでコンピュータがどのような役割を与えられているかについて考える。

たかがオマケ，されどオマケ

「ゲームにオマケは本当に必要だろうか？」
いつもならば最後にもってくる種類のこの問いだが，今回は答えに困ることはない。
「本質的には必要ない」
99パーセントの人間がそう答えるだろうからだ。ゲームにとって一番重要なのはゲームの内容。ゲームのほかにパッケージにくっついてくるものは，文字どおりにただのオマケ。あればうれしいが，なくてもそう困ることはない。それがオマケというものだ。
しかしそうは言うものの，オマケにはそれなりに存在感がある。右ページの多彩な顔ぶれを見てもらえばわかるように，ジャンルを問わずにオマケはついてくる。ゲームの展開に深くかかわるものから最近増えてきたキャラクター・グッズまで，その内容もさまざまだ。立場を変えてソフトハウスの側から見れば，多少の手間をかけてでもオマケをつける意味を認めていることになる。「初回限定」が多いのは販売戦略上の問題なのでしかたがないのだが，これはオマケを気にする人々……オマケをゲームの一部とみなしている層が，現実に無視できないということなのだ。
ひとつのゲームを創り上げるには膨大な時間と人員を必要とする。しかしオマケというのは基本的に瞬間芸，アイデア勝負の面が強い。ちょっと気の利いたオマケでプレイヤーの印象を良くできるなら，それはメーカーにとっても良いことだろう。
「たかがオマケ，されどオマケ」
単にマニア層に受けるだけのオマケなら，別々に販売すればいい。ゲームの内容と巧妙にからみあう，あるいはパッケージを開けたときに思わずプレイヤーの顔がほころぶような，そんなオマケにどんどん登場してほしい。

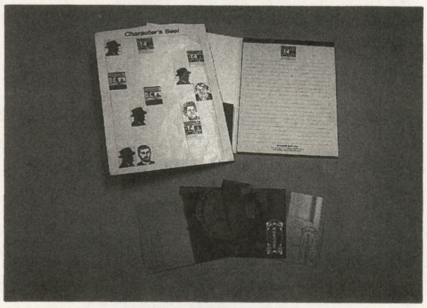
今月のイラスト

by蒼霧羅夢

▶おや，『エヴァ』にハマった人がまたひとり(笑)。しかしできれば『エヴァ』特集……もとい，前々回に投稿してくれたらなーと。なにゆえ終わってからハガキが集まる？
まあ，いずれにしてもサターンのゲームはいいデキですし，アニメも本編24話までと映画版の25話は大傑作ですから，もしまだ見ていない（やっていない）なら試してみて損はないと思います。あれはアニメ流の表現手法の限界を見せてくれた作品ですから。

ゲームとメディアと芸術と

ここ何回か，ゲームと「それ以外のもの」をテーマに記事を書いてきた。正直，テーマが大きすぎたためにきちんと書けなかったことや誤解を受けそうな部分もあるのだが，とにかく書きながら強く感じたのは，
「ゲームと他メディアの距離はきわめて近くなっている。しかし，やはり壁はある」
ということだ。多くの表現手段を持つコンピュータ（ゲーム）だが，他メディアの手法を流用した場合，それはいまだに「ものまね」の段階でしかないということだ。
たとえばゲーム雑誌の投稿などで「ゲームも芸術になりうる」という論調があるが，はっきり言って今のままでは無理である。なぜかというと，ゲームというのは基本的に大衆のもの，大勢の人々が楽しむもの，究極的には多くの客から納得ずくで金を取るものだからである。いわゆるサブカルチャー（大衆文化）というやつで，これは派手なアクションや「泣かせ」の手法などを駆使して多くの客に訴え，その心を動かす。だがそうであるがゆえに，一般にはわかりにくい作品，その筋のマニア（言うと聞こえは悪いが）にしか理解できないような奥の深い構成と描写によって造り上げられた精巧な作品は，売れないという理由でほうむられてしまう。そして小説や映画の最高峰のものが芸術とされるのは，そのような「一般の人には理解できないレベルの深遠な思考と感受性によって作り出された作品」を評価する土壌があるからなのだ。ゲームにおいて，それは，ない。
とはいえ，現在の時点で芸術のレベルにまで達する新しい何かを生み出せるメディアがあるとしたら，コンピュータ以外ではありえないだろう。現にサウンド・ノベルはゲームでありながら，文学の新しい試みとして一部で評価されている。あらゆるメディアの方法論を取り込み，融合し，これまでにない方法論を駆使してプレイヤーを「教育」することすら可能になったとしたら。あるいは，芸術であり，かつゲームである作品が，いずれ生み出されるのかもしれない。


▲リバーヒルソフトの格調高きオマケの数々。「物」を利用できるのもゲームならでは

ソフトのオマケ(!?)大紹介

コンピュータ・ゲームの可能性は無限だが，今はまだ「じかに手で触れるもの」にはかなわない部分がある。ではどうすればいいか。「手で触れるもの」を付けるのだ。こうしてコンピュータ・ゲームにオマケがつく。これを「限定品」という魔法の呪文と組み合わせることにより，さらなる効力が発揮されるのだ。　　　（桂&斉藤）

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[セイバーマリオネットJ]

小説&アニメ原作の格闘ゲーム。3体の人形がついている。ダッコチャン風のポーズになっており，プレステのコードに抱きつかせることが可能という，どうも他に類を見ないもの。コレクター・アイテム以上のものではないが，何しろ本体のデキがちとナニなので，ファンは「値段の半分は人形に払った」と思って買う。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[オーバードライビンDX]

アーケード移植（プレステ）のレースゲームだが，初回限定版のオマケについてきたラリー・エディションが非常にデキがよく，それだけで高値で取り引きされるほどだった。ところがこのラリー・エディション，じつは隠しコマンドで本体に入っていることが発覚。これを良心的と言うべきか否かは意見がわかれるところだろう。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[はるかぜ戦隊Vフォース]

美少女満載のSLG。本編もアニメーションムービーが充実した作品であったが，初回ロットを購入すると特製のプロモーションビデオが付いている。ちがう声優さんが演じているのを比べてみるのもおもしろい。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[スーパーロボット大戦F]

最初に行なったキャンペーンでは限定版としてSDのロボットのフィギュアが数体付いてくるというのを宣伝していた。その予約受付が終了したあとで，通常版の予約特典として50ページの解説本が付くことになった。限定版の予約を取り消して通常版の予約をしなおす人間も出るかもしれない，と思うのは余計な心配というものだろうか。

[ときめきメモリアル]

コナミより発売中の恋愛SLG。

[PS限定版] いろいろ付いていたが，今でも語り草となっているのが箱そのもの。開けるとその瞬間オルゴールが鳴り出すのだ。電車内で知らずにこれを鳴らして気まずい思いをした人間は少なくないとか。

[SS限定版] デラックス版とスペシャル版の2種類があった。デラックス版は女の子全員の小さなキャラクターカード付き。スペシャル版はパッケージ自体がバインダーであり，パワーメモリーが付いていた。一見するとスペシャル版のほうがプレミアが付きそうであったが，いざ売り出してみるとスペシャル版はあっという間に値くずれし，パワーメモリー単体とほとんど同じ値にまで落ちた。理由は明白。スペシャル版のバインダーの表紙の女の子がヒロインの藤崎詩織だけだったのだ。つまり，他の女の子が好きな人間は迷わずデラックス版を買ったのだ。もし表紙の女の子を入れ替えられるバインダーだったら，爆発的に売れたにちがいない。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[サクラ大戦]

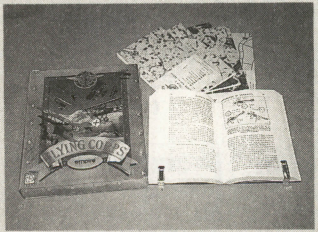
おそらく，もっとも商業的に成功した限定版。マウスとマウスパッド，ステッカーが付いており，発売日にはゲームショップに列ができた。最近『復刻版』も発売された。

◀これがウワサの限定版。作品自体の話題性とあいまって，秋葉原一帯ではほとんど即日完売した

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[フライングコープス]

第一次世界大戦フライト・シミュレータ。当時の連合軍の飛行マニュアルがまるごと付属しており，これだけでも買う価値あり。ちなみにゲームもきわめていいデキなのだが，ハードディスクを463メガも食うのが問題。



◀マニュアルのほか，戦場マップなども充実。ただし飛行マニュアルは残念ながら英語版

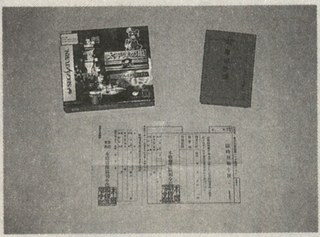
[悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲]

ホラー風アクションの傑作。今までの『悪魔城』シリーズの曲を集めたCDと，『月下の夜想曲』の登場キャラを小島文美さんが描き下ろした画集が「すべての」製品に付属している。こういったユーザー・サービス的オマケは好感が持てる。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[太平洋の嵐2]

初回限定版には太平洋戦争当時の赤紙（召集令状）と軍人手帳を復刻したものが入っている。軍人手帳を読んでみると，なぜ当時の日本軍歩兵が強かったか，そしてなぜ日本が戦争に負けたのかよくわかる。



◀軍人手帳を読むと愛国心がめきめき減少することウケアイだ

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[DCコネクション]

名作推理AVG。関係者の顔のシールがついており，これを「捜査手帳」（これもオマケ）に貼っていく仕組み。推理が進んでいく実感がわいて楽しいのだが，「ああこいつとまだ会っとらんな」ということがわかってしまうのが難点。このほか，リバーヒルソフトの推理AVGはどれもオマケが充実していた（左ページを参照）。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★

[メルティランサー]

SS版のスペシャル・エディションに付いてくるのは，ゲームの後日談的ミニドラマ&留守録メッセージを集めたCDと，卓上カレンダー。そして何よりもすごいのは，今まで発売された他機種版やドラマ，音楽CDを全部収めることが可能なCDケースだろう。

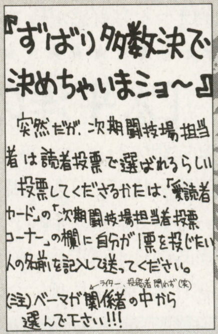
◀全関連CDに対応したラベルを持ったCDケース。コレクター魂をくすぐる

読者の闘技場 for Windows95

ROUND11

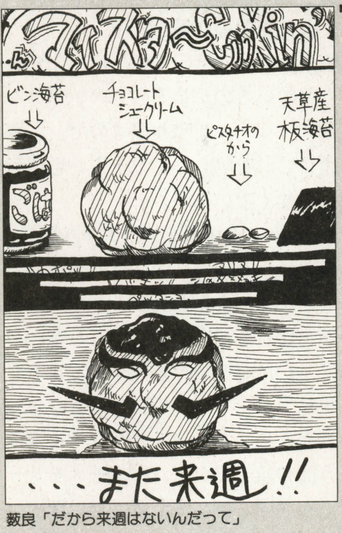
大ミステーク！　気づいた人が大半だろうが，先月のENDのハガキが，絵入安のものとして集計されていた。よって再集計，エナ・ドレも加藤とENDに当て直した。いつぞやはEXCELのバグ（仕様）での集計ミスだったが，今回はやぶらーの完全悪。ほんまスマン。

今月のノーコメント



神奈川県横浜市・永倉えみるきぃぷりん☆（45EXP／2位）

食欲の秋（5EXP）



愛知県丹羽郡・ストロバヤ（5EXP／32位）

薮良「だから来週はないんだって」

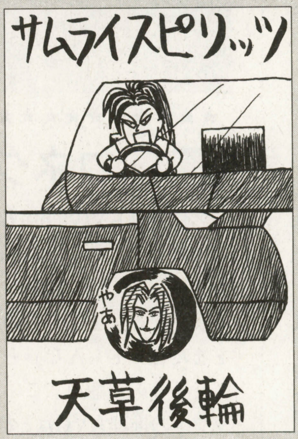
僕のハガキの選びかたはこれです
保多手　力也（3EXP）

みなさんはじめまして，新人の保多手です！　あまりベーマガ本誌の担当記事は多くないんですががんばりますので，よろしくお願いします。だから僕の選んだハガキはやっぱり一生懸命描いたんだなぁという熱意が伝わる作品です。蘇芳さんのハガキはすごくていねいに描いてあって，オチは脈絡がないんですがとても好感が持てます。でも鉛筆の線は今度から消してくださいね。

埼玉県本庄市・蘇芳（3EXP／35位）

保多手「コスプレでも人気の『サイキックフォース』ですが，こういうヘンテコリンなシチュエーションも楽しめるのかもしれませんね。誰かやってみてくださいよ」

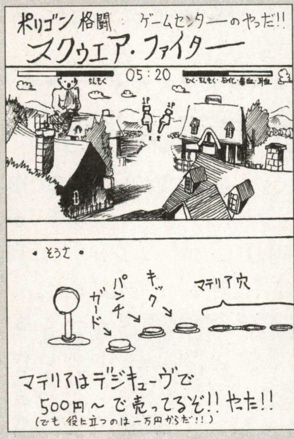
秋の交通安全運動（4EXP）



神奈川県綾瀬市・アコピャン（40.1EXP／5位）

保多手「あの……目ぇ回りません？」

スポーツの秋（4EXP）



大阪府堺市・ぷらコージ（42.05EXP／4位）

薮良「マテリア入れる穴も，マテリア・ソケットとかいって市販されるらしい」

読者の相談
（3EXP）

北海道北見市・F.N.L（3EXP／35位）

薮良「隣にいる山田GILも，今でこそ花郎として栄光の頂点にあるわけだが，ひと昔前までは，革ジャンに着られた貧弱な陸ギタリストと呼ばれていたにすぎない。本人が変わったのではなく，周囲が変化したのだ。キミも気丈に生きていれば，いつかきっとカマキリ拳法は関根勤だと言い切れる日がくるだろう」

ベストエイト賞（3EXP）

長野県松本市・END（37EXP／7位）

薮良「某ゲーム・センター小僧は炎だろうと電気だろうと……」

埼玉県岩槻市・大山修史（14EXP／17位）

薮良「『BLOOD』はスプレーとライターで火炎放射が可能だ」

千葉県佐倉市・加藤義啓（45.3EXP／1位）

薮良「空き巣の知恵。タンスは下から開けたほうが効率良い」

埼玉県岩槻市・大山修史（14EXP／17位）

薮良「山梨代表として，静岡県と富士山を賭けて戦ってくれ」

神奈川県川崎市・伊庭康（14EXP／17位）

薮良「1コマめで，夏コミ向けの展開を想像してしまった」

ワード・ナの森
(案：東亜ぷりん☆)
(3EXP)

「毎月届いたハガキやネタの数を発表してもらいたい」と加藤。ハガキの総数120，ネタ総数188だ。今月は，数は少ないがレベルは高い。感想を送ってくれた紅翼女史は数に含まず。

●●●●●

●年齢を書かすのは優勝賞品に年齢制限があるからか？
神奈川県横浜市・新歓1005円
(31.2EXP／9位)

●宣言っ!! 8月中旬都内某所で『悠久幻想曲』のピートのコスプレをするっ!! 衣装間に合うかなぁ。
東京都江戸川区・BLUE METOR
(24EXP／10位)

●『プリメ』の娘の髪の毛って，いっつも1本たれてて気になる。父親としては切りたいものだ。
徳島市・早蕨しをん
(21EXP／11位)

保多手「じつは剣客で，天下御免の向こう傷なのかも知れませんね」

●蜂のおしりって何であんなに色っぽいんでしょうねぇ(キューピィ)。ガンダムのふくらはぎも負けちゃいないけど。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(33.2EXP／8位)
山田「世間じゃルーズソックス履いてる女子高生のことを，ランク（？）に応じてザクとかドムとか言ってるらしいぞ」

●『VF』のウルフの顔のイレズミは，ジャワティーの缶に通ずるものがあると思う。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(33.2EXP／8位)
山田「いや，アレってペインティングなんだけど」
薮良「ウルフって，あのシベリアンハスキーみたいなやつ？」

●エナジー・ドレインを喰らっているときのBGMは「365歩のマーチ」ですか？
神奈川県横浜市・永倉えみるきぃぷりん☆
(45EXP／2位)

薮良「1位に指名の多かったエナ・ドレだが，次回は新作コーナーのパソコンと，家庭用ゲーム機紹介本数の最小公約数をエナジー・ドレインの対象にしようと思う(ウソ)」

●どうしても私には『なないろDREAMS』の桃子さんがあのアラレちゃんに見えてしょうがない。
徳島市・早蕨しをん
(21EXP／11位)

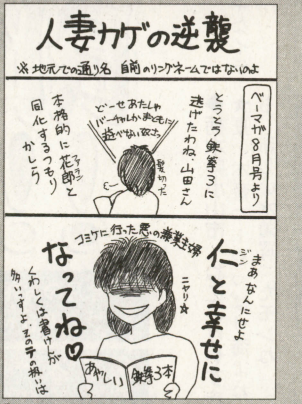
●ウチの高校のパソコンには脱衣マージャンが入っている。
岐阜市・俊太郎
(6EXP／28位)

●ジェダって学生？
長野県松本市・END
(37EXP／7位)

●みんな気がついていると思うが，どんな文字ネタを書いても「今月のノーコメント」には載らない……のか？ 自信なくなってきた。
富山県滑川市・読者の遊技場
(12EXP／20位)

ライター
(3EXP)

なんて，いつもテーマを募集しても誰もハガキを描いてこないんだかなぁ。つーわけて，今月はライターネタをまとめてみた。なぜか宮崎駿ネタも多かったんだけど，アニメネタは困るんだよな。



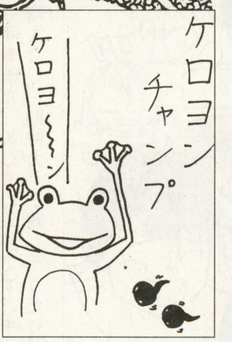
愛知県半田市・C・I
(13EXP／19位)
山田「言えん。15日は東地区のどこかにいるなぞ，口が裂けても言えん。でも，五反田花郎って，じつは激弱らしいいいヤツ」

神奈川県大和市・TNT爆弾
(17EXP／15位)
薮良「人の手紙を破り捨て，けたたましくも笑い去る謎の女。……何者？」

山形県米沢市・おーすん
(43EXP／3位)
白川「なかなか，わらわのことをわかってるのね。だけど，わらわの思いどおりにいかないのがベーマガよん（妲己風）」

生きててすみません
(0.1EXP)

今月の大ボケ



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(33・2EXP／8位)

薮良「とこぷーSUNのプレゼントに応募券を貼ってきた絵入安も大ボケ有力候補だった。

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキまたは同サイズの紙
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用。鉛筆が残っていたり，細すぎるペンを使っていたら載せないぞ。
期限：15日頃が締め切りである。過ぎたら次号……はないで。
宛先：下記まで住所・氏名・筆名(ペンネーム)・おもろいネタ・年齢を書く。来月もエナ・ドレはあるから了承のこと。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月の集計をしたところ，1位ぶらコージ，8位ズオウ・リアキであった。HOT20にWin 95ソフトは18本だったので，彼らが被害者だ。それぞれ経験値の1割を失う。来月はいよいよ最終回，経験値も倍付けとなる。優勝者以外にも賞品を用意しているので，よろしくラスト・スパートだ！

1	加藤義啓	45.3EXP
2	永倉えみるきぃぷりん☆	45EXP
3	おーすん	43EXP
4	ぶらコージ	42.05EXP
5	アコピャン	40.1EXP
6	絵入安	40EXP
7	END	37EXP
8	ズオウ・リアキ	33.2EXP
9	新歓1005円	31.2EXP
10	BLUE METOR	24EXP

あくせすROOM

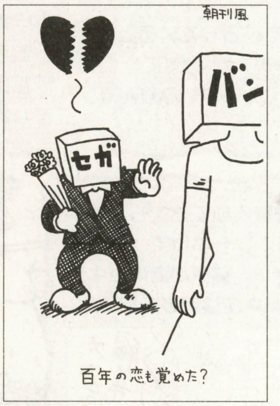
激筆★投稿野郎!!

◆東京都八王子市・雷侵 狂
★雷侵さんはアメリカ留学しているそうです。この号は読めましたか？

◆東京都町田市・ZAXたに
★同感。イラストって、やっぱり「好き」で描いてるものよネ、楽しく描かなきゃ！

◆大阪市・原田竜介
★暑い夏には、リムルルちゃんにかき氷でも作ってもらいたいトコロ…

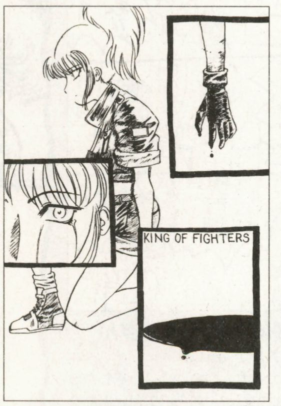
◆北海道札幌市・銀猫
★受験生卒業ですね！また、ステキなイラストばしばし送ってくださいネ



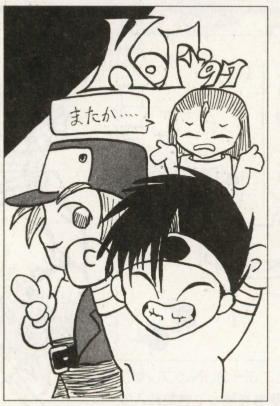
◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★風刺画ってヤツですね。「セバ」（略）が実現しなかったのは残念…かな（笑）

◆神奈川県川崎市・松田ばんれい
★ペンおんりぃ、見事なイラストっ。休筆されちゃうんですか？受験がんばって！

◆栃木県小山市・ねことりやすきち
★夏・本番っ！やっぱり海よね。あたしも、新しい水着買ったモンね



◆山形県米沢市・おーすん
★そろそろKOFのイラストが増えてきそう…。レオナは何を見ているの…？



◆鹿児島市・かみら
★今年もまた、KOFの季節です。キャラも増えたし、期待大。…難しそうだけど…

会員大募集中!!
TTR

全国のタウンズユーザーの皆さんこんにちは。只今からTTR会長の高塚　将之が会員募集の説明を行います。

TTRの活動内容は会員の皆さんが作成した作品をフロッピーに収録(DISK会報)して毎月1枚、配布します。DISK会報の内容はゲーム、ツール、音楽、CG、小説、フリートークなどさまざまです。DISK会報、8月号からQ&A((仮)色々なことについて質問をしたり答えたりする)等の新コーナーを創設する予定です。

「タウンズを買ったはいいが周りに仲間が居ない」とか「自分が作った作品を他の人に配布したい」という方はこのTTRに入会することをお勧めします。現在、会員の人数は5人です。まだまだ、少ないですがそのぶん会員同士のコミニュケーションはよく取れていると思います。

入会したい方は、フロッピーディスクと90円切手を下記の住所までお送り下さい。最新のDISK会報と案内書をお送りします。会費は無料です。

〒763
香川県丸亀市中府町5-7-5　サーパス城西602
高塚　将之　迄

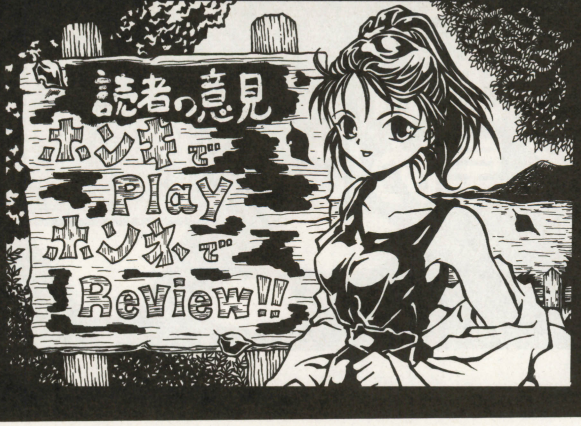
会員大募集中！
★なんだかんだ言っても、TOWNSユーザーの方々はがんばってます。愛もあるしネ♥

◆愛媛県松山市・岬フミコ
★ヒマをみつけたらおハガキください。マイペース、マイペース。またヨロシクです

◆大阪府豊中市・にんじんきらい
★あたしも元気ですよ♪おハガキありがとうです。…でも受験もがんばってネ

今月のお相手
つぐ美ちゃん

お便り募集中なの
☆「あくせすROOM」では、みなさんのイラスト・ハガキ・サークル告知を常時受付中です！黒インクペン等で描いてネ。鉛筆・薄墨なんかはダメだよ。住所・氏名（P・N）を書いたら、マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係までヨロシク



読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。

外は夏まっさかり。暑い日にはプールなんぞで泳ぎたいものですけど，夏休みがない身にとっては，ただ暑いだけの季節になってしまってます。学生のみなさん，そんなに長い休みがあるのは，いまのうちだけですよ（笑）。

さて，３月号からはじまった“読ホン流・文章の書きかた講座”も，今月ついに（ようやく？）最終回です。いままでの内容に関する質問なんかも，まだまだ受けつけています。

タイトル・イラストは，**北海道空知郡・雷光戦士さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Proceed!

現実と虚構　ゲームと現実社会との“接点”

大学を休校中なので，ひまにまかせてよくワイドショーなどを見る。最近の話題は，もっぱら神戸の小学生殺害事件である。ゲームをする人はみな気にしているだろうが，ワイドショーにおけるコメンテーターの決まり文句に，「ゲーム感覚」だの「リセットすればすべてもとどおり」だのがある。彼らは地位と名誉を得てしまったばっかりに，せっかくの新しいメディアに対する適応力を失ってしまったらしい。湾岸戦争のときも読ホンで話題になっていたが，冗談ではない。我々は現実とゲーム世界とを，切りはなして考えている。

考えてもみよ。「たまごっち」が死んだために涙を流して悲しむことこそ，よほど滑稽ではないか。映画でも小説でも，古いメディアにおいても人が死ぬことなど日常茶飯事ではないか。毎日殺人事件のニュースが世間を騒がせるが，いったいどれほどの人が悲しんでこの種のニュースを聞くというのか。実際に人が死んでいるにもかかわらずに，だ。

我々はもちろん，戦争の悲惨さや事件のいたましさを知っている。しかし，だからといって，ウォー・シミュレーション・ゲームを楽しむことのさまたげにはならない。それは完全に虚構の世界であり，決して現実に兵士が傷つくわけではないのだから。

ゲームをする人たちの大部分は，当然のように虚構と現実を区別している。それくらいのことを区別のできない人間のほうがまれである，とあえて断言しておく。

【広島市・H.N.22歳】

■山田：かの事件報道では，ゲームをはじめとする各種メディアが子どもに与える影響について，ふたたび論じられました。なかには識者の発言とは思えぬ，幼稚な理屈などもありましたが，しかしゲームに責はないと，本当に言い切れるのでしょうか？　あらためていま，考えてみる必要があるでしょう。

キャラクター　異色の個性を持った「憲磨呂」

私は，『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』に登場する憲磨呂というキャラクターには賛成です。このキャラクターによって，テレビというメディアを通じてゲームを広く一般の人々にも知ってもらえ，興味を持った人たちがゲーム・センターへ足を運んでくれる，よい機会だと思うからです。

いまの格闘ゲームのキャラたちは，（べつに悪いということではなく）ベースとなるものはほぼ同じで，あとはただメーカーの色が出るくらいのものでした。それに対し，木梨憲太郎画伯のキャラは，本当の意味でほかにはない，まったく新しいキャラだと，私は思いました。

格闘ゲームだからといって，べつに全部がかっこいいキャラである必要はないと思うし，テレビの中でも憲太郎画伯は「格闘ゲームのキャラクターは，ほとんどが体格がよく背も高く，かっこいい人やかわいい人ばかりだから，ああいったキャラクターを作ってゲームに登場させてみたい」と言っていました。

この企画は，カプコンの開発本部長である岡本さんみずからが，憲太郎画伯の絵を気に入ったのでキャラの依頼をしたというものであって，テレビ番組のほうから無理に押しかけていったわけではないということもわかってもらいたいです。

ゲームはたくさんの人に楽しく遊んでもらうのがよいことだと思います。キャラクター性ではなく，そのゲーム自体のおもしろさが一番だと思います。私は読ホンでの憲磨呂批判を読んでいて，キャラクターを批判するのではなく，ゲームを批評してほしいと思いました。また，みなさんはカプコンというブランドを，あまりにも気にしすぎているのではないかとも思いました。カプコンがこういった試みを行なったので，賛成・反対などの意見が出たのではないでしょうか。ほかのメーカーではどういうことになっていたのか，ということも考えさせられました。

【岩手県下閉伊郡・Jeremiah？歳】

■山田：先月号につづいての賛成意見です。渋谷のタワーレコードでは，店内に筐体を置いてデモを流していました。足を止めて見入る人も多く，一般へのアピールはなかなかのようです。実際にプレイしてみての感想もお待ちしています。ちなみに，今月は憲磨呂に対する反対意見のほうも寄せられていました。

ひとくち意見①　操作やシステムには“必然性”を持たせて

「最近つまらないゲームが多い」という話題をいまだに引きずっていて恐縮ですが，短文で少し。

ひとつのメーカーが出したソフトがある程度ヒットすると，ほかのメーカーもつづいて同じようなゲームを発売します。「うちならこんな風にする」といったぐあいに。しかし，後発のソフトのほとんどが遊びづらいと思います。仮にボタンでマップを表示するにしても，その情報が瞬時に必要なものかどうかの吟味がなされていないようで，「表示のしかたはこのほうがカッコいいだろう」という観点からのみで作成されたものが多いのです。これはとても残念なことだと思います。

「ゲーム内容が類似しているから，多様性を持たせるにはそれぐらいしかできない」ということを心にとどめておいてほしいです。

【東京都足立区・レプラコーン？歳】

■山田：個性的なゲームの影響を受けてゲームを作ることは，そこから新たなアイデアが広がる可能性もありますが，うわべだけを真似ても良い結果にはつながらないでしょう。

夏休み中は思いっきり遊ぶのもいいけど，宿題はなるべく早めに。読者間レビューも宿題。

ひとくち意見「顔の見えない世界」

ネット上に事実無根の中傷発言を書き込んだとして、女性から訴えられていた男性は、「匿名性があり、複数の人格を演じる者もいるネットワークで名誉棄損は成立しない」と主張したそうです。

パソコン通信上で無責任なフリーウェア・ソフトが横行する根底には、こうした意識と共通するものがあるように思います。しかし顔の見えない世界だからと、やりたい放題が容認されているのでしょうか。

ディスプレイの向こうは現実につながっていることを忘れてしまえば、時に人間としての価値を問われる結末をもたらします。

ちなみにこの男性の行為は、裁判所で「名誉棄損」と認定されました。

by C・I（28）

ひとくち意見②

ネットワークで〝責任感〟が消えた？

◀【愛知県半田市・C・I 28歳】……山田：不謹慎なフリーソフトや非常識な書き込みなどは、愉快犯的な要素だけでなく、「だれがやったかわかりっこない」という落書きにも似た責任感の希薄さが、大きな要因のようです

〜運転士体験レビュー〜

電車でGO！

—Let's Go by Train—

小学校低学年時の将来の夢と言えば、スポーツ選手や乗物の運転手（強引？）。そしてこのゲームはそのうちの一つである「電車の運転士」を体感できる一風変わった、しかし画期的なゲームです。

というわけで、プレイヤーは電車の運転士となり電車を運行して行くわけです。路線は基本的には４種類あり、初級は山陰本線、上級は京浜東北戦・東海道本線・山手線の３路線があります。プレイヤーはそれぞれの路線で、安全かつ正確な電車の運行を目指さなければなりません。

操作は、車で言うアクセルの「マスコン」で加速、８段階＋非常に分かれた「ブレーキ」で減速・停止、フットペダルで「警笛」をそれぞれ行ないます。持ち時間は30秒で、ゲーム中にしっかりと再現された信号・速度標識を守らなかったり、遅れを出すと減っていきます。しかるべきところで警笛を鳴らしたり、駅停車時に少し増えますが、持ち時間がなくなると「運転中止」となってしまいます。操作部分は実際の電車と同じように再現されていて、速度計も画面ではなく操作部分のほうにあります。

しかし、実際プレイしてみるとこれが結構大変。いざ駅に停車となると速度計と画面を交互にチェックしなければならない上、ブレーキが８段階だからと言って１から順番に強くしていくとあっという間に駅を通過してしまいます。かといって非常ブレーキで急停車しようものなら15秒減点と非常に厳しいのです。

最初に強くブレーキをかけ減速、少し緩めて調整し、また強くかけて停車という方法が正解で、本職の運転士さんもこのようにやっているようですが、初心者はまずオーバーランしてしまうでしょう。ゲーム開始時に少し説明があるべきだと思いました。もっとも、難しい分減点なしで駅に停車できたときの喜びはひとしおです（ちなみに自分は停車位置にピタリと止めたことはありません）。

もう一つ気になったのは「遅れ」の厳しさです。遅れを出すとその分減点されると前に書きましたが、これがキツイのです。例えばある区間で10秒遅れると、次の区間にもしわ寄せが来ます。遅れを取り戻さないと、毎駅ごとに減点されるのです。そして、気がつくと運転中止に陥ってしまうのです。

このように、このゲームは見た目だけでなくシステムも非常にリアルです。皆さんも是非一度、電車の運転士の優秀さを実感してみてはいかがでしょう？

くれぐれも、警笛を鳴らしすぎないように（笑）。

1997/ 7/12 SAT.

福島県いわき市　新谷剛史(t_nitani@jsn.justnet.or.jp)

読者間レビュー

『電車でGO！』（アーケード／タイトー）

▲【福島県いわき市・新谷剛史17歳】……山田：ニュース番組でも“サラリーマン層に人気のゲーム”として取り上げられていました。舞台となる路線は都心のみなので，地域対応版が出てほしいですね。大出：以前からパソコンでも同タイプのゲームがあったのに，アーケードでこれだけ火がついた……という理由も，ぜひ考えてみよう

ゲームセンターの感想、

先日ゲーセンに友人と初めて行ったのですが、気になることがいくつかありました。

・音楽が大きすぎて、音が全く聞こえない。（会話も聞きとれない）。

・台を占領している。

……、などです。（他にもあるケド）

ある人は、「もう、行かない」と、言っていました。音がうるさくて頭がいたくなったそうです。

ゲーセンに通っている方、どう思いますか？

（私はまた行きたいです。）

あと、タバコくさい（笑）

ゲーム・センター

はじめて行ってみた人の感想

◀【北海道北見市・F.N.L？歳】……山田：ふだんからゲーム・センターに行き慣れている人には当たり前に思えて，なかなか気づかないこともあるはず。だれもが気軽に立ち寄れるところであってほしいものです

▲大分市・プー太

読ホンで今度、読者間レビュー特集を行うという事で、私からも一つ。
最近の読者間レビューを見ていると、どうもコントローラの操作説明をそのまま書
きうつして、「これはいい」とただ漠然といっているだけのものが多い様な気がする。
単にゲームのおおよその内容を知りたいだけなら、同誌のソフトインフォメー
ションの所を見ればいいし、他にも「ソフトカタログ」みたいなソフトの内容を
把握できるものはいくらでもある。しかしそういったソフトの宣伝を兼ねたレビ
ューでは、「ここの場面のここのがいけない」みたいなゲームのセールスにマイ
ナスになるような部分については、決して触れられている事はないであろう。
ユーザーにしてみればそこがとても気になる部分でもあるはず。
読者間レビューならばそこについての批評ができると思うのである。
印象的だった場面、個人的に思い入れのあるキャラクター、ちょっと自分には
なじめない操作．．．ｅｔｃ、ふつう雑誌や記事では触れられないような所まで
自由にレビューできるのがこのコーナーの最大の利点だと思うし、読者間レビ
ューの批評が、そのゲームを買ってやってみるべきか否かの指針にもなれる、と
思うのである。
どんなキャラクターでも、ストーリーでも、音楽でも、機能でも、他の記事や
雑誌をみてもわからないような所をフューチャーしてほしいと思うのであります。
７／９　Ｐ・Ｎ　ボディ・スペシャル　改め　稲村　サ吉。

提言

読者間レビューはこうあるべき！
◀【茨城県竜ヶ崎市・稲村サ吉19歳】……山田：ゲームの本当のおもしろさは，発売後じっくりと遊びこんでみてからでないとわからないこともしばしば。夏休みの宿題である読者間レビュー，アツいものを期待してます

短期集中

読ホン流・文章の書きかた講座 最終回

短期のつもりが，思いのほか長くつづいてしまった当コーナーも，いよいよ最終回です。ラストを飾る今月は，読ホンの根幹的な部分でもある“考えること”について，考えてみたいと思います（ちょっとややこしい）。

読ホンでは，毎月さまざまな意見や感想を掲載していますが，最近気づいたのは，いわゆる“討論”となるような意見の交換，つまりほかの人の意見に対する反論（または賛同）の投稿が，あまり見られなくなったことです。ほかのゲーム雑誌の投稿などを見ても，「ゲームについて真剣に考える」ことがあまり行なわれなくなったような感じがします。

最近，ゲームは作り手と受け手が完全に分断されてしまい，作り手が一方的に作ったものを，受け手側が義務のようにこなしているだけのような気がします。つまり，ユーザーが何もしなくても勝手にゲームが発売され，雑誌などの紹介を見て自分に合いそうなものを選んで遊べば，それなりに満足できるような状況になっているのです。ある意味で，ユーザーは蚊帳(かや)の外だと言ってもいいでしょう。

しかし，ゲームはユーザーが遊んでこそ，その存在意義を満たすものです。だからこそ，ユーザーはすべてをメーカーまかせにするのではなく，もっとゲームについて考えていかなければなりませんし，メーカー側ももっとユーザーの意見に耳をかたむけるべきだと思います。そして，ユーザーがゲームについて真剣に考え，意見を発表する場のひとつが，この読ホンなのです。

考えるということは，現在の状況・状態が本当に正常であるのかどうか疑うことであり，現状をより良くするために工夫することだと，私は思っています。ゲームをとりまく現在の状況が，すべて問題なく良好であるとはとても言い切れないでしょう。ゲームやゲーム業界の不満な点に対して，いろいろと考え，ときに意見を交換してみることは，決してムダなことではないのです。与えられたものをだまって享受(きょうじゅ)するばかりでは，およそ建設的とは言えません。

もちろん，読ホンでは「編集部にとって都合のいい意見ばかりを採用している」といったようなことは，いっさい行なっておりません。むしろ，あたりさわりのないモノに終わらない，強烈で個性的な意見や提言などを，つねに求めているのです。

なにか気になることがあったら，まずは投稿してみましょう。そこからみんなで考え，また自分の中で改めて考えてみる。そういった場を提供するのが，読ホンの役割なのです。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

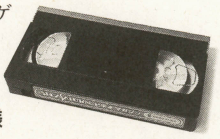
このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：
〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

ベーマガ おたのしみプレゼント 9

①『セガサターン・ビデオマガジン』8月発売タイトル号

セガサターンの最新タイトルを収録したビデオ。動く画面で，お気に入りゲームを探してみよう！



提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

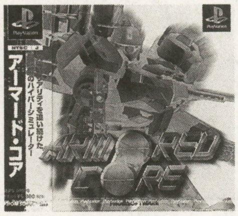
②セガサターン用体験版ソフト『グランディア〜プレリュード〜』

発売が待たれるゲームアーツ入魂の超大作RPG『グランディア』。一足早く，体験版でスケールの大きさを実感しよう。

提供：ゲームアーツ
5名様

③プレイステーション用ソフト『アーマード・コア』

フロム・ソフトウェアから7月10日に発売された3Dアクション・ゲーム。自分だけのオリジナル・ロボットを組み立てて戦うことができる。



提供：フロム・ソフトウェア
3名様

④プレイステーション用体験版ソフト『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL お試しディスク』

士郎正宗原作のコミックをもとにした3Dアクション・シューティング。原作を知らない人も一度はプレイする価値あり。

提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント
20名様

⑤ハイブリッド版ソフト『片岡鶴太郎画集』

TVでおなじみ，片岡鶴太郎氏の描いた日本画をまとめた作品集。じっくり味わって見たいもの。「めでたい」マウスパッド付。

提供：メディアカイト／3名様

⑥ハイブリッド版ソフト『ペーパーアートシリーズ・紙のクルマ，紙のクルマ2，紙のいきもの』

カラープリンタでデータをプリント・アウトするだけでペーパークラフトが作れる,ひと味違った楽しみかたができるソフト。3種類の中から，どれか1本をプレゼント。

提供：IMAGICA／9名様

⑦Windows版（Mac版同梱）ソフト『むしむしQ』

NHK教育テレビで放映中の「なんでもQ」をもとに，虫に関するクイズなどで構成した教育ソフト。クイズ以外にも，歌やぬり絵が収録されている。ディフォルメされた虫たちがかわいい…。

提供：ベック/NHK
3名様

⑧Windows95版ソフト『トラフィック・コンフュージョンII』

『ザ・コンビニ』でおなじみマスターピースが放つ渋滞を解消するという一風変わったシミュレーション・ゲーム。

提供：マスターピース
3名様

⑨Windows95版ソフト『新 英雄伝説』

日本ファルコムの「英雄伝説シリーズ」第一作目のWin95移植版。この名作をプレイせずにRPGは語れない？！

提供：日本ファルコム
5名様

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

『エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール』プレゼント・キャンペーンのお知らせ

6月27日にココナッツジャパンエンターテイメントから発売された,セガサターン用恋愛シミュレーション・ゲーム『エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール』の発売を記念して，プレゼント・キャンペーンが実施されている。プレゼントの内容はというと…

A賞 お好きな声優さんとデート＆お食事 1名
B賞 キャラクターイラスト入りジッポライター 25名
C賞 オリジナルホルダー入りテレホンカード 50名
D賞 オリジナルポストカード 1,000名

レアな賞品（？）が目白押し！まずはソフトを買いに行こう。

応募方法：ソフト同梱のアンケートはがきに答えたうえ，希望の賞品を書いて送付。
応募締切：1997年9月30日（当日消印有効）

『超人学園ゴウカイザー』PS版発売記念ビック・プレゼント・キャンペーン実施中！

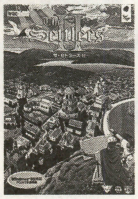
大張正己がキャラクター・デザインを手掛けたことで話題を呼んだ，ネオジオの対戦格闘ゲーム『超人学園ゴウカイザー』。7月に，オリジナル要素が追加されたプレイステーション版が発売された。この発売を記念して，ソフト購入者を対象にDDI/PHSがプレゼントされるキャンペーンが行なわれている。PHSは，DDI/Victor TN-PZ5に人気キャラ「シャイア」と「かりん」のイラストをプリントした1,000台限定オリジナル商品。入手のチャンスは今だけ！

応募方法：ソフトのパッケージラベルの応募券PSUを切り取り，官製はがきに貼付。住所・氏名・年齢・電話番号を記入して下記住所まで。
〒134 東京都江戸川区中葛西1-31-9 有限会社アーバンプラント マルチメディア事業部 DDI/PHS係
応募締切：1997年8月31日（当日消印有効）
注意事項：応募者多数の場合は抽選になります。未成年者の人は応募の際，親の承諾を受けてください。契約事務手数料（2,700円）・月額使用料は応募者の負担になります。

「妖怪」の世界がトレーディング・カードゲームに！『水木しげるの 妖怪伝』

ゲームショップや本屋の一角で，よく見かけるよう

⑩ Windows95対応・PC/AT互換機版ソフト『ザ・セトラーズⅡ』



ドイツのゲームメーカー「ブルーバイト」が生んだ名作シミュレーション・ゲーム。未知の土地を開拓し，人々を定住させ，領土の拡大を目指していくゲーム。

提供：アートディンク 5名様

⑪ Windows95版ソフト『DEJIG LITE Christian Riese Lassen』

人気作家ラッセンの美しい絵を20点，最大300ピースのジグソーパズルで楽しめるCD-ROM。完成したパズルは壁紙などに利用できるぞ。

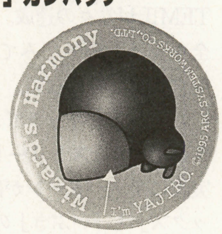
提供：増田屋コーポレーション／3名様

⑫ Windows95版ソフト『ウィザーズハーモニー for Windows95』

ファンタジー世界でキャラの育成を楽しみながら，ストーリーが進行する「そだベンチャー」ゲーム。初回限定のオリジナルウオッチも同梱。

提供：ドリームキューブ／4名様

⑬ Windows95版『ウィザーズハーモニー for Windows95』「ヤジロー」カンバッチ



ウィザーズハーモニーに登場する，なんだか不思議でかわいい（カーソル？）「ヤジロー」のカンバッチ。

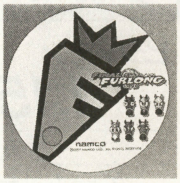
提供：ドリームキューブ／20名様

⑭『サイキックフォース』影山ヒロノブ直筆サイン入りうちわ

年末にはOVAも発売されるという『サイキックフォース』のうちわ。プレイステーション版でOPを歌っていた影山さんのサイン入り（！）

提供：タイトー／5名様

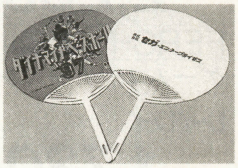
⑮『ファイナルハロン』うちわ



この夏，アーケードに登場のライド型競馬アクション。騎手気分が味わえるぞ。ゲームプレイ後は，このうちわで涼しくなろう（？）なんと200名にプレゼント！

提供：ナムコ／200名様

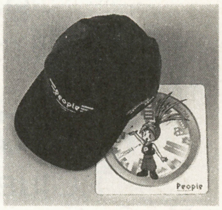
⑯『ダイナマイトベースボール 97』うちわ



選手のリアルな動きがウリ，アーケードで稼働中の『ダイナマイトベースボール97』のうちわ。真夏の野球観戦に最適（？）…寝苦しい夜のお供に。

提供：セガ・エンタープライゼス／10名様

⑰ パソコン通信『People』マスコットキャラ「ぴいちゃん」のキャップとマウスパット



開設3周年を迎え，専用ブラウザ「Guippy-Ⅱ」に加え，一般のインターネットからも利用できるようになった『People』。かわいいマスコット「ぴいちゃん」グッズを2点セットで。

提供：ピープル・ワールド／3名様

⑱ プレイステーション用『トレジャーギア』ポスター＋初回特典ポスター

未来ソフトから発売された，ターン制RPGとアクションRPGの長所を組み合わせたリアルターン・システムが特徴の新感覚RPG。かわいいキャラが描かれたポスターを2枚セットで。

提供：エーディーケイ／6名様

⑲ プレイステーション用『マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達』ポスター

サターンからの改良移植になる本格ファンタジーSLG。ビジュアルとシステムの改良点に注目！山本まるみさんの美しいイラストのポスターをプレゼント。

提供：東芝EMI／10名様

'97年7月号ベーマガ おたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は鹿児島県川内市・**堀宏吏さん**他1名【2】『街』プロモーションビデオとクリアケースは三重県多気郡・**谷芳寛さん**他4名【3】『糸井重里のバス釣りNo.1』オリジナルルアーは福島市・**伊藤寛幸さん**他2名【4】『ブレコマンダー』は岡山市・**神原辰典さん**他14名【5】『犬猫バトルロイヤルコメディまる&じろ』ソフトは愛知県名古屋市・**荒居大策さん**他5名【6】『フリップアウト』ソフトは山口市・**山根大介さん**他1名【7】『スターウォーズ ヨーダ・ストーリー』ソフトは千葉県印西市・**岩井祐貴さん**他1名【8】『スターウォーズ レベルアサルト2』ソフトは神奈川県横浜市・**出海和宏さん**他1名【9】『ルーカスアーツ』キャップと『スターウォーズ』Tシャツは埼玉県越谷市・**清水亮さん**他1名【10】『PAYUTAと氷の悪魔』Tシャツは東京都世田谷区・**三澤駿之介さん**他2名【11】『ファイナルファンタジータクティクス』キャラクターカードブックは沖縄県那覇市・**真栄城潤さん**他4名【12】『デジタルアンジュ-電脳有天使SS-』ポスターは山口県下関市・**寺脇健吉さん**他1名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：9月7日必着

発表：11月号（10月8日発売）

になった「トレーディングカード」。ベースボールやアニメのキャラクターものなど，その種類は多く，最近では専門店も増えはじめているとか…。そんな中「日本の妖怪」を題材にした一風変わったトレーディング・カードが，やのまんから発売された。この『水木しげるの 妖怪伝』は「ゲゲゲの鬼太郎」でおなじみの漫画家・水木しげる氏の妖怪世界を忠実にカードにしたもので，日本全国300種類以上もの妖怪を網羅している。コレクションとしてだけでなく，2人対戦式のゲームとして遊べる仕掛けも施されているぞ。

問い合わせ先：やのまんソフトウェア事業部 ☎03-3625-1547

『ドラゴンクエストバトエン』にスペシャルバージョン登場！『ポケモンバトエン』シリーズもさらに充実

エニックスから発売中の遊べる“えんぴつ”『バトルえんぴつ』シリーズに新製品が登場。好評のドラゴンクエスト・シリーズの新製品は『ドラゴンクエストバトルえんぴつ37』。“キラえんぴつ”と“キラキャップ”がセットの限定品！バトルデータ表などを網羅した『ドラゴンクエストバトルえんぴつ 公式ガイドノート④』も発売中。

また，ポケットモンスター・シリーズ第3弾になる『ポケットモンスターバトエン⑦，⑧』には“伝説のポケモン”「ミュウツー」「フリーザー」が登場。『ポケットモンスターバトエン⑨，⑩』も続けて発売される。必須アイテム『ポケットモンスターバトエン ガイドノート②』も見逃すな！

問い合わせ先：エニックス トイホビー企画部 ☎03-5352-6440（月～金 10:00～18:00 土・日・祝日除く）

『東京ゲームショウ'97 秋』！9月6日(土),7日(日)幕張メッセで開催！！

（10:00～19:00）

※6日（土）は高校生以下の入場は14：00からとなります。

電波新聞社ブースでは，ALL ABOUTシリーズをはじめ各書籍や周辺機器を販売します。お楽しみ企画も検討中！ぜひ遊びにきてください。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン ヴァンパイア セイヴァー

キャラ	スコア	名前	店舗
バレッタ	1,491,300	G.M.C.Alzheimer	ゲームコーナーフジ(東京)
キュービィ	1,317,400	DYB-ヤマモト早い-EDO	達人&ゲームプラザニュー日の出(長野)
ジェダ	1,167,100	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
リリス	2,021,200	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
モリガン	2,021,000	DYB-RIOもちろんあそび。	達人&ゲームプラザニュー日の出(長野)
デミトリ	1,114,700	乗	GAME'S DRAGON(京都)
アナカリス	1,050,600	鼻毛氏	ゲームコーナーフジ(東京)
ビクトル	1,133,100	ザ・エックス	ゲームコーナーフジ(東京)
ビシャモン	1,153,900	うん小太郎氏	ゲームコーナーフジ(東京)
フェリシア	2,265,600	FERC-NAD鶴川支部壊滅寸前!	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
レイレイ	1,720,900	タコ太	GAME'S DRAGON(京都)
ガロン	958,200	BJ	プレイシティキャロット一橋学園店(東京)
オルバス	1,030,200	T.Clue-KOS	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ザベル	847,800	☆CAT'S-咲良絵美。	アイリン夢空間(岐阜)
サスカッチ	1,023,400	DENSE-PAS-EVA	ゲームセンターパスカル大福店(岡山)

『ヴァンパイア セイヴァー』キャラ別集計開始

今月から**『ヴァンパイア セイヴァー』**のキャラ別集計を開始。まだ2か月目の集計ということもあり，現段階では，どのキャラが高いスコアを出せるのかわからない。今月のスコアを見ると，点数にかなりのばらつきがある。200万点を超えた「リリス」「モリガン」「フェリシア」の3キャラは，いずれもスピードがあり，コンボゲージをためやすいので，点数稼ぎに適しているのだろうか。

一度もダウンせずに各キャラごとに決められているスーパーコンボフィニッシュを2回以上決めると，「朧ビシャモン」が乱入してくる。さらに，各キャラのストーリー上で定められた敵も条件しだいで乱入してくる。この2キャラは点数稼ぎをするためには絶対必要なので出現させたいところだ。

『ソルディバイド』は全キャラでクリア達成!!先月，プレイヤーの間では，あまりの難易度の高さから「ティオラ」でのクリアは無理なのでは…とうわさされていたが，どうしてどうして，ゲームセンターコパIIIのTEM氏が堂々の達成。おみごと！ちなみに，全キャラ合わせてみても，まだ全国で4名しかクリアしていない。

いろいろなキャラで永久パターンがうわさされている**『ストリートファイターIII』**だが，実際に永久パターンが確認されたのは「アレックス」と「いぶき」の2キャラだけ。プレイヤーの方々は，うわさに惑わされずにがんばってもらいたい。得点のほうは，各面のブロッキング稼ぎがかなり極まってきており（とくにラスボスのギルが）「ショーン」と「エレナ」は500万点突破だ。

『怒首領蜂』でのハイスコア更新者は先月と変わらず。もはやMr.首領蜂と呼んでも過言ではないビッグウェーブの長田仙人が，のんびり宣言にもかかわらず，「タイプB」で前スコアの2倍近い得点をたたき出した。勢いにのる長田仙人だが，3冠王達成なるか!?

アイリン夢空間のKSG氏が更新した**『ワルキューレの伝説』**だが，プレイ中にバグによる1点が入るそうで，コンティニューしたものではないことを断っておく。

(押田隆太，宮崎良太)

■ソルディバイド（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
カシュオン	5,316,900	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ヴォーグ	5,070,400	渋谷でヌーン	TILT神保町(東京)
ティオラ	4,217,800	KMC-TEM(早)	ゲームセンターコパIII(神奈川)

■バトルサーキット（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
サイバーブルー	26,905,700	なぜだ!?しめきり後2プレイで京都入菱	ビッグウェーブ(高知)
エイリアングリーン	31,436,900	GDS-S.O!!	ゲームコーナーフジ(東京)
キャプテンシルバー	26,034,200	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間(岐阜)
イエロービースト	48,719,800	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間(岐阜)

■ストリートファイターIII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
リュウ	4,535,200	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ケン	4,319,100	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ネクロ	4,810,900	ARI(よ)	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
ショーン	5,087,000	RIK	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
オロ	4,887,900	L2A-GYO	GAME's WiLL(京都)
エレナ	5,067,700	EKT-江藤 恵	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店　名
タイプA	453,479,620	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
タイプB	409,892,630	のんびりやります LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
タイプC	425,487,120	DBL-ZKB-NAI	Newパンアップ(千葉)

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
クララ	39,760,700	LKR	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
キララ	38,826,400	LKR	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)

■レイストーム（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
R-GRAY1	17,382,150	FUS	TAITO INN町田(東京)
R-GRAY2	28,930,000	T³-WIZ	TAITO INN町田(東京)

■セクシーパロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
オプション	6,722,600	SUR-DXP-天馬(犯)	ゲームスペース姫路店 ＆ G/H JOY(兵庫)
シューティングスター	6,706,800	SIT-M.K	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ネオ・ボンバーマン(SNK／ハドソン)	655,000	WZH	GAME's WiLL(京都)
グルーヴオンファイト(アトラス)	1,320,100	ゲーセン魔人(Y.O)	ゲームコーナーフジ(東京)
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ)	111,320	池袋ガンシューター与作	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
鉄拳3(ナムコ)	0'37"88	MZT-SIG 次回最終スコア予定	赤羽ニューオリンピア(東京)
とべ！ポリスターズ(コナミ)	635,590	次から妥協なしですう！ L2A-大明神	GAME's WiLL(京都)
さるかにハムぞう(カネコ)	239,009	JAG-(哲)氏	荏原ゲームコーナー(東京)
マネーアイドルエクスチェンジャー〈VS CPU〉(SNK／フェイス)	8,413,467	SAL	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
スカッドレース〈上級〉(セガ)	2'31"74	YAP(爆)隊員	東京レジャーランド小岩店(東京)
GTIクラブ〈初級〉(コナミ)	1'38"965	WZH	GAME's WiLL(京都)
ウォーザード〈タオ〉(カプコン)	4,294,000	450までは…タオ耐道8号	サブカルチュア(福岡)
ライデンファイターズ(セイブ開発)	56,202,200	まるるん医師の弟子	熊谷ガリバー(埼玉)
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(カプコン)	6,407,600	もうとっぺる君、肝心な所で動揺するね	オレンジペコ(愛知)
蒼穹紅蓮隊〈国村リカ〉(エイティング／ライジング)	41,919,590	BANRI	チャレンジバンバン(愛媛)
ストリートファイターZERO2 ALPHA(カプコン)	4,067,300	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
スターグラディエイター(カプコン)	1'30"00	ベクターに発がん性あまあま君(ち)	モンキーハウス本館(福岡)
プロップサイクル〈ストーリー〉(ナムコ)	21,650	SONIC☆ふぇすた	プレイシティキャロット納屋橋店(愛知)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ハイパーアスリート〈三段跳び〉(コナミ)	22.54m	SUR-HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店 ＆ G/H JOY(兵庫)
電脳戦機バーチャロン(セガ)	1'38"41	MSO-08-ユン	アミューズメントZiZZ大竹駅前店(広島)
ねらってチュー(セタ)	966,980	タロットS様感謝 ZAC-Ristar	Newパンアップ(千葉)
ナムコクラシックコレクションVOL.1〈マッピー／アレンジ〉(ナムコ)	3,796,380	Y.F	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
ストライカーズ1945〈スピットファイア〉(彩京)	2,203,300	横浜近藤さん友の会ダ・メ・ス	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
ガンバード〈アッシュ〉(ジャレコ／彩京)	2,176,100	戦国人	プレイランドエフワン(宮城)
雷電DX〈初級〉(セイブ開発)	7,431,060	ハシレキヨハラ君！	オレンジペコ(愛知)
ストリートファイターII'ターボ〈バイソン〉(カプコン)	1,520,500	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII(神奈川)
F／A〈STRAIGHT〉(ナムコ)	2,064,850	ATC-KTL-N.F	TILT神保町(東京)
ソルダム〈セキーロ〉(ジャレコ)	4,975,950	30万足りません佐藤あげたん	トミームナコ(群馬)
タンクフォース(ナムコ)	1,210,200	極限に到着 ELPAJARILOO	TILT神保町(東京)
ザ・キングオブドラゴンズ〈ウィザード〉(カプコン)	4,477,200	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)
U.S.ネイビー(カプコン)	2,933,280	HYAKU-KTL-UGF	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ワルキューレの伝説(ナムコ)	2,125,891	GRI-つっ-KSG(ま)	アイリン夢空間(岐阜)
1943(カプコン)	3,654,500	SGP-SV-TNK	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
モンスターレア(セガ)	995,410	ZAC-Ristar	Newパンアップ(千葉)

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロジックプロ2	41,585	あやにゃみ	10面LQ205 宝石4ケ
怒首領蜂（Cタイプ）	362,124,500	あつし	2-7 S強化
怒首領蜂（Bタイプ）	151,610,000	DDP-オレ様（ドンパチャー）	
鉄拳3	1′03″21	ランバラル	ALL ポール
鉄拳3	2′19″66	チャンプのり玉	ALL ジュリア
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,672,600	BOWIE	ALLアンディ 12-6-2
バトルガレッガ	15,858,740	ラシャ村よし蔵さん（本名こウシャ？）	ALLボーンナム鳥182万 5面1065万
バトルガレッガ	15,541,870	れいすとーまーず吉村（奴隷的下っぱ）	ALLミヤモト5面 1038万
バトルガレッガ	4,115,690	T³-KRS-吉村	ALLゴールデンバットノーミス ノーボンバー
マジガルドロップIII（ストーリー）	4,903,406	自爆マンDKC	6面 テンペラス

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目　オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	13,196,180	ドーベルマン毒殺事件	ALL Ⓑ連付 チッタ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,800,300	さすらいの糖胡芦	ALL タン 18-0-2
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,396,400	滝上のアメリア	ALL EXビリー
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	776,800	AKT-(彩)	ALL CPU乱入×1
ヴァンパイアセイバー（ビシャモン）	794,400	ZZZ	ALL CPU乱入×1
ヴァンパイアセイバー（リリス）	851,300	ニセZZZ	ALL
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	923,500	松田No3	ALL CPU乱入×1
ヴァンパイアセイバー（キュービー）	925,400	TKT	ALL CPU乱入×2
ヴァンパイアセイバー（モリガン）	1,174,600	ZEX	ALL
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,429,100	フェリシアマニア狂	ALL

プレイシティ　キャロット　長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	29,618,822	TTT	1-6
鉄拳3	2′50″68	AMI	ALL ミャオユウ
鉄拳3	1′40″ぐらい	MEGA A	ALL三島平八 今月のあなうめ
鉄拳3	4′16″ぐらい	MEGA B	ALLオーガ変身前 今月のあなうめ
			相変わらずうまらない。

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,123,300	アシカちゃん♡	1COINALL モリガン有り
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	771,700	RIA	1COINALL ビシャモン有り
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	675,800	R.B	1COINALL
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	735,800	RIA	1COINALL ジェダ有り
ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	583,000	MOT	1COINALL
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	588,800	九印	1COINALL
鉄拳3	1′45″45	GAR	1COINALL ポール
鉄拳3	4′08″28	R.B	1COINALL ブライアン
レイストーム（R-GRAY1）	11,234,600	㋭組	1COINALL
スーパーストリートファイターIIX	838,400	きむぅ〜	1COINALL キャシイ豪鬼有り

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	11,708,750	あおい紫	ALL ガイン
グルーヴオンファイト	922,300	今日の運だめし梅村丹八	ALL P×2 ゲルトハイマー×2
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,629,500	YZM	ALL デミトリ ビシャモン有
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,307,000	YZM	ALL ジェダ有
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	978,800	BCG	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	746,400	TEL	ALL
ソルディバイド（ヴォーグ）　連付	2,196,100	"デビルフェチ" NHK	2-4
ソルディバイド（カシュオン）　連付	1,574,900	"猫にイカ" NHK	2-1
ソルディバイド（ティオラ）　連付	1,168,500	"暴れカンガルー" NHK	2-1
ストリートファイターEXplus	2,494,500	VHS	ALL ザンギエフ使用

達人＆ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	652,200	バックレた人！おおしまりこ	ALL乱入なしたぶんよゆうで全一(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	1,317,400	DYB-ヤマモト早い-EDO	ALL乱入、ハンニャ有り(連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,251,700	BQB-EDQ	ALL乱入、ハンニャ有り(連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,721,800	ジャージでおやすみ♡山本ラブ	ALL乱入、ハンニャ無し(連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,021,000	DYB-RIO、もちろんあそび。	ALL乱入、ハンニャ無し(連)(必)
ストリートファイターEXplus（ケン）	2,718,400	BSM-BOB	ALL
バトルガレッガ	14,071,230	BKL-おおしまりこ	ALL、ガインいたる所で、ボンバー連射
ソルディバイド（カシュオン）	2,700,300	BKL-新人！かくれタカハシファン♡	2-3、ミヤモトここまで×4、魔法弱い！
バトルガレッガ	12,698,110	上野珠理さんはエエ感じのバイク乗り。	ALL
私は、オルバスがぶっちぎりだと思うなぁ♡	きゃーあきひろさまぁー!!	光太郎さま、舞さまありがとうございま	す、この思は決っして忘れません!!

レタス702　北海道
札幌市北区7条西2丁目15-1　TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グルーヴオンファイト	1,023,700	T³-巨人王	ALL ソーリス&天神橋
ソルディバイド（カシュオン）	2,770,000	ガチョン太郎（瑪羅門）	2-オッサン（魔人）
レイストーム（R-GRAY2）	26,806,400	T³-Mr.ブブカマン改めメンチの政	ALL 残1 (同)
レイストーム（R-GRAY2）	25,218,000	T³-KRS-TBC	8面 (同)
レイストーム（R-GRAY1）	9,153,900	怒ドリツィン（まだまだ募集中）	6面
バトルサーキット（A・グリーン）	15,293,000	翼工房	ALL 天帝㊒ (同)
疾風魔法大作戦（ミヤモト）	1,252,905	ドリツィン某OAショップに来るな！	2-6 (連)
スーパーパズルファイターIIX	396,180	「ほんの出来心なんです許して下さい」	ALLドノヴァン ノーマル デビ有
バトルガレッガ	12,539,960	松嶋菜々子（ニセ）	ALL Ⓑ連 グラスホッパー
バトルガレッガ	14,404,640	T³-KRS-吉村 先月のスコア	ALL Ⓑ連 ゴールデンバット

プレイゾーンJack＆Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEXplus	2,728,500	やったぜ！兄貴〜！AJA	ガルダ使用 P×7
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,002,600	真ビシャモンを倒しだぜ！ZAOHIR	P×1
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	923,700	ZAO-HIR	P×1
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	856,400	とりあえず穴ウメね♡FJKⓃ	ALL
鉄拳3	1′18″75	う〜ん55秒が遠いよんプFJKⓃ	ALL 吉光
鉄拳3	2′11″43	タイムアタックは運も必要？FJKⓃ	ALL ジュリア
D&Dシャドーオーバーミスタラ	4,073,615	T.U	1Pエルフ バグ無し
D&Dシャドーオーバーミスタラ	4,205,583	T.U	1Pシーフ バグ無し
V.V	8,802,980	さいとーじゃんEX	初チャレンジ 2-2

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7　セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945（ムスタング）	1,745,100	KLM	ALL (連)付 1周 103万
ガンバード（アッシュ）	1,747,600	TAD	ALL (連)付 1周 97万
ストリートファイターIII（ケン）	3,286,200	YAG	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	206,963,590	HLK	2-6
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,482,200	M.M	2-4
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,474,400	JDF	ALL モリガン有
グルーヴオンファイト	929,000	STC-Tomo	ALL ラリーとラリー
鉄拳3	1′56″98	穴ウメ1号	ALL ポール
鉄拳3	1′47″01	M.F	ALL 平八
鉄拳3	2′47″90	M.F	ALL 仁

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	917,700	CAT	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	828,300	BOY	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（Q-bee）	811,100	QQQ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	740,200	SAS	ALL
バトルサーキット（グリーン）	16,217,900	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
鉄拳3	1′28″66	ZST	ALL ポール
鉄拳3	1′54″75	HIT	ALL シャオユウ
鉄拳3	2′13″01	ZST	ALL 仁
鉄拳3	2′19″35	G	ALL 吉光
紫炎龍	25,930,410	SSG	15-5 連付

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,994,700	パワフル　ブラック	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,634,100	R	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	1,208,800	MOR	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	985,400	GLA	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,034,300	BZY-真歩子	ALL
わくわく7	40,065,400	スーパーJ	ALL (連) (必) ダンディーJ
ストライカーズ（P-38）1945	1,949,900	FEA-TND	ALL (連)
★ガンバード（アッシュ）	2,176,100	戦国人	ALL (連)
アルティメットエコロジー	2,497,300	キンコンカン閉店4周年記念[渡]	ALL(連)
ダライアス	5,548,820	PGP-まちゃみ社長	ALL (連) Vゾーン

TLLT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	361,599,640	SWY	2-7 ＝＝2周 ショット強化
ライデンファイターズ（スレイブ）	54,976,340	GAP	ALL
★ソルディバイド（ヴォーグ）	5,070,400	渋谷でヌーン	2周ALL (連)付
レイストーム（R-GRAY2）	26,269,750	れいすとーまーず参上♡T³ーキバヤシ(で)	ALL
サイドバイサイド2（中級・真剣勝負）	2′28″96	なるか？全一三冠 D.H	ALL ランサーAT
バトルガレッガ	13,659,300	ふふふ	ALL ボーンナム
★F/A（STRAIGHT）	2,064,850	ATC-KTL-N.F	ALL (連)付 GR5使用
★タンクフォース	1,210,200	極限に到着！EL PAJARILOO	ALL(連)無 残2 29面83500
ぷよぷよ通	856,534	SPD-H.T	ALL (連)付 B1043 妥協
バトルガレッガ	10,575,850	あの人にあの4文字	ALLダイビングフォックス2号機よ。

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（エレナ）	4,773,700	魔B党-K.O	ALL (連)
バトルサーキット（イエロー）	45,705,700	花山　薫	ALL (連) (同) 残7762G
ヴァンパイアセイバー（キュービー）	1,053,400	あむぷ	ALL 全9人
ヴァンパイアセイバー（レイレイ）	1,340,800	魔B党-K.O	ALL 全9人
ヴァンパイアセイバー（ビクトル）	913,700	允彦	ALL 全9人
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	964,200	H.RYUNE	ALL 全9人
ヴァンパイアセイバー（バレッタ）	1,129,800	花山　薫	ALL 全8人
ヴァンパイアセイバー（モリガン）	1,268,000	ZEX	ALL
ヴァンパイアセイバー（アナカリス）	798,700	まﾞ　！アラカリス	ALL
ヴァンパイアセイバー（リリス）	1,122,800	BELLDANDY 160万落ち（爆）	ALL 全8人

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12　イトーヨーカドー丸大長岡6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	289,900	ハメ殺し	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	263,100	3回転ハメ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	254,000	ハメハメハメ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	270,100	ドリスペくん	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	299,800	喰ってハメ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	267,300	ヨーヨーハメ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	277,700	ハメネコ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	241,400	ハメ魚	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	284,100	ハメてさす！	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	254,400	ドリスペちゃん	ALL

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	9,242,650	AZU-RVF-H・S	ALL
ダライアスEXTRA	10,237,230	スガワラ	FV
ハイボルテージ	930,090	ZYAROH.A	STAGE -15
ブラックパンサー	1,996,620	BP-Zen	ALL ノーミス
レインボーアイランドEX	90,422,760	INAPH(猫)	カウンターアップ 残8
ゲイングランド	31,068,745	N.T	あと5万足りない
レイフォース（連射付）	9,112,800	BBB（ぼんのうばくはつボーイ）	ALLつながりません論外
ティンクルスタースプライツ	2,681,984	拝名A・A・IRI	ロードラン 1C ALL
ソルディバイド（Vorg）	2,622,400	FIR	2周目の3
ソルディバイド（Kashon）	1,644,800	XYZ-山田er	1周目ラスボス

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★前回から参加させていただくことになりましたレタス702です。当店の場所は札幌駅北口代ゼミの真横です。まだまだスコアラーが少ないです。スコア大募集中！申請は店員のほうまで気軽にどうぞ。　by　吉村

●ワンコインA館（秋田）
★『MSHvsストリートファイター』,『K.O.F '97』,『G.ダライアス』等，人気作品が目白押しですが，全部入荷して人気がちゃんと出ることを祈っています。『セイヴァー』での遠征者などもお待ちしております。　T

●ゲームコーナーフジ（東京）
★ゲーセン魔人（Y.O）氏，御来店誠にありがとうございました。また一緒にジャン・カレーを占拠しましょう！　by　常連一同

●竹芝アミュージアム（東京）
★DBL-らじあめ氏，来店ありがとうございます。『ロジックプロ2』入荷しました。スコアラー来店お待ちしてます。センチの人形とエバのTシャツ入荷です。

●ゲームプラザセントラル日吉店（神奈川）
★約3年ぶりにハイスコア集計店に復帰しました。向かいにあるゲームセンターJ＆Bさんとの合同集計です。みなさんの来店を心よりお待ちいたしております。　担当 RUI，M

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★『ヴァンパイアセイヴァー』の対戦台が5

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー	972,400	バップ VAP	ALL 乱入×1 レイレイ
鉄拳3	1′19″68	てる君	ALL ポール
鉄拳3	1′58″91	バカ店復活	ALL ジュリア
トップスケーター	379,397	KIM マツモトキヨシ(薬)	ALL EASY キース
アルマジロレーシング	41″28	OKU	ALL スプリント
ソルディバイド (ティオラ)	2,588,800	DBL-らじあめ(申)	2-5即死
USネイビー	1,769,890	BBBBBBBBび DDDDDDDDび	ALL 連付 F-14
バーチャファイター3	2′01″87	IGA夫ガンぎまりへなちょこ	ALL アキラ
リアルバウトスペシャル	1,780,600	おま² ムッシュ	ALL ジョー東 5本落ち
ジョイフルロード	1,182,360	OYA-G	2-7？

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　J・BOX1F　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー (キュービー)	1,018,400	SMG-MIS(由)	ALL 乱入×2
ヴァンパイアセイバー (ジェダ)	908,900	EGC-(神)STR	ALL 乱入×2
ソルディバイド (カシュオン)	2,876,200	JAG-MIYA氏	2-4
★さるかにハムぞう	239,009	JAG-(哲)氏	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,851,900	ムッシュ	ALL SSS×18

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII (ショーン)	5,087,000	RIK	ALL(連)
★ストリートファイターIII (エレナ)	5,067,700	EKT-江藤　恵	ALL(連)
マネーアイドルエクスチェンジャー	9,999,999+α	SAL	1人で練習
★プリクラ大作戦 (クララ)	39,760,700	LKR	ALL(連)(必)付
★プリクラ大作戦 (キララ)	38,826,400	LKR	ALL(連)(必)付
★マネーアイドルエクスチェンジャー	8,413,467	SAL	対CPU ALL
バトルガレッガ (ボーンナム)	16,229,830	京城	ALL(連)付
★ナムコクラシックコレクションVOL.1 (アッピー・アレンジ)	3,796,380	Y.F	ALL(連)
鉄拳3 (ポール)	52″93	よどさん	ALL(連)(必)付
バトルガレッガ (青サバ)	12,268,430	ぐんたさん	ALL(連)付

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サボテンボンバーズ	9,737,000	♡♡♡	ステージ56
ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	574,000	CAP	
ロジックプロ2	18,275	765	LQ158 9面
ガンバード	425,600	N.Y	
ライデンファイタース	3,197,630	A	
ストライカー1945	265,100	A	

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー	2,027,000	(で)	ALL 乱入×1 (連)付
ソルディバイド (ヴォーグ)	5,060,900	Mr.まさし君	ALL (連)付
ソルディバイド (ティオラ)	2,315,800	あしかわカスひろ	2-2 (連)付
とべ！！ポリスターズ	374,640	このゲームゲロムズ (曲が最高にいい!)	7面 ※5機設定 (連)付
怒首領蜂 (タイプB)	134,432,880	ムッシュかまやつ	2-6 SHOT強化
怒首領蜂 (タイプC)	300,058,240	KPL-NEK	2-7 SHOT強化
ストリートファイターEX	1,513,100	(松)たか子	ALL 豪鬼 (連)付
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,089,800	(沢)	ALL 山崎使用
ブラックドラゴン	2,863,700	ムッシュかまやつ氏	ALL ヒーヒー！
セクションZ	1,000,000+α	ムッシュかまやつ でーちゃん	4-5 4-3 計2名

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1 B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ザ・ハウス・オブ　ザ・デッド	111,320	池袋ガンシューター与作	ALL ランク1
ソルディバイド (ヴォーグ)	4,817,300	Mr.マーライオン	連付ALL
怒首領蜂 (タイプC)	391,243,250	一般人H.S	ALL残0
スカッドレース 初級　夜	2′01″68	MSO-LIE(天)	旧ver 完走
リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ヤマザキ)	1,302,000	はしのすけ	ALL
鉄拳3 (キング)	1′41″98	リーマンK.T	ALL連なし
鉄拳3 (ジュリア)	1′47″30	GLS-眼鏡ふぇち海流	ALL
鉄拳3 (Gジャック)	1′29″18	DNB (如月さん万歳)	ALL
鉄拳3 (木人)	2′38″73	MZT（予）-SIG	ALL
鉄拳3 (エディ)	3′05″85	ARM	ALL

赤羽ニューオリンピア　東京
北区赤羽2-10-5　☎03-3598-4209

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドットリくん	4面	MZT-KTR	穴うめ
グルーヴォンファイト	1,168,500	MZT-KTR	連必ALL ババア、(ソ)
鉄拳3	1′38″01	MZT-KTR	連必ALLジュリア 予1分10秒
鉄拳3	2′08″86	MZT-KTR	連必ALLゴールド 予1分34秒
鉄拳3	1′23″90	MZT-KTR	連必ALLファラン 予58秒
鉄拳3	0′47″63	MZT-KTR あと17秒130＝	連必ALL吉光 予58秒
鉄拳3	1′09″58	MZT-SIG	連必ALLガンジャック 予50秒
鉄拳3	1′18″10	MZT-SIG 8人目39秒	連必ALL仁 予59秒
鉄拳3	1′15″86	MZT-SIG	連必ALLレイ 予1分02秒
★鉄拳3	0′37″88	MZT-SIG 次回最終スコア予定	連必ALLポール 予30秒

パハティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10　笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラッシュラリー (パリダカ)	3′03″23	あと2秒で！ LIEくんがんばれ	ALL しかし、なくなりました。
ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	50万台	てんちょー	ALL 通信
ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	50万台	てんちょー	ALL 通信
ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	40万台	てんちょー	ALL 通信
ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	40万台	てんちょー	ALL 通信
ヴァンパイアセイヴァー (キュービー)	40万台	てんちょー	ALL 通信
ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	433,700	てんちょーくん	ALL 通信

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,948,700	B J改めN L	ALL
ヴァンパイアセイヴァー (キュービー)	967,000	B J	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	958,200	B J	ALL
鉄拳3	1′55″71	SRS	ALL 平八
鉄拳3	2′08″28	R・H	ALL ブライアン
怒首領蜂 (Aタイプ)	83,869,660	敗ザンギ	2-5 蜂パーフェクト×8
ソルディバイド (ヴォーグ)	2,066,900	B J	2-1
バトルガレッガ	14,546,210	真宮寺さくらー	ALL ワイルドスネイル
バトルガレッガ	13,554,440	真宮寺さくらー	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	11,197,240	真宮寺さくらー	ALL チッタ

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3625-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グルーヴォンファイト	1,320,100	ゲーセン魔人 (Y.O)	ALL ババア＆天神橋
★バトルサーキット (A、グリーン)	31,436,900	GDS-S.O！！	ALL ノーミス 残コイン4964
★ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,491,300	G.M.C. Alzheimer	ALL (連)・(同)
★ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	1,050,600	鼻毛(氏)	ALL (連)・(同)
ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	1,233,500	Mr.X	ALL (連)・(同)
★ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	1,133,100	ザ・エックス	ALL (連)・(同)
★ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	1,153,900	うん小太郎(氏)	ALL ゲームが愉快でたまらない
ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	852,800	灰色	ALL (連)・(同)
鉄拳3	00′45″41	ZFC-MKH (フジいち)	ALL (連)・(同) ポール
★ストリートファイターZERO2 ALPHA	4,067,300	G.M.C. ZFC.URA(氏)	ALL (連)・(同) サバイバルモード

ICサービス千歳船橋＆経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,024,200	by古式みのり	ALL 船橋店
ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	794,800	おかーるさん	ALL 真ビシャモン有 船橋店
ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	704,000	夜行性淫乱色魔＝あべひろのり	ALL 船橋店
ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	597,100	耳男	ALL 船橋店
ストリートファイターIII (ショーン)	2,183,500	コーヘイ	ALL 経堂店
ストリートファイターIII (ダッドリー)	1,706,300	RASTY-991 8改	ALL 経堂店
雷電DX (初級)	6,062,540	桑名寛之	ALL 初級 連無し 経堂店

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16　おんべビル　B1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	A、291,440	G4P	7面 シルバーソード
ボンバーマンワールド	1,697,800	ハッセル	6-2
マジカルドロップ3 (ひたすらモード)	30,228,870	BEE・双蜂皇	ふつう
マジカルドロップ3 (すごろくモード)	9,999,999＋α	DIVA	21マス スター使用

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スカッドレース (上級)	2,′31″74	YAP(爆)隊員	F1,T.A
NEO・Mr.DO！	767,550	黄色いアパガード	ALL
ザ・ハウスオブザ・デット	88,900	9万目前！ DMC-チョイ	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	1,818,700	虹色町の殺人コアラ	虹野沙希使用ALL M×17連鎖
ヴァンパイヤセイヴァー (フェリシア)	1,791,900	金髪の子猫	ALL 乱入有
ヴァンパイヤセイヴァー (ジェダ)	1,017,400	GSM-亀	ALL 乱入、ビシャモン有
ソルディバイド (カシュオン)	2,406,800	やっぱりジーコ風	2-4
対戦とっかえ玉	3,507,700	CGP-鈴木みか	ラス面自称教授 62個…

ICサービス砧＆狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18　サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー (ガロン)	773,000	LON	1C ALL 砧店
ヴァンパイアセイバー (バレッタ)	746,000	EMU	1C ALL 狛江店
ヴァンパイアセイバー (フェリシア)	731,000	ZCT	1C ALL 狛江店
ヴァンパイアセイバー (レイレイ)	528,900	Y.M	1C ALL 砧店
ヴァンパイアセイバー (サスカッチ)	501,100	Y.M	1C ALL 砧店
ストリートファイターIII (ユン)	3,041,700	OMI	1C ALL 砧店
ストリートファイターIII (ケン)	2,598,000	NOM	ボスおち 砧店
ストリートファイターIII (ダッドリー)	1,892,500	CJD	1C ALL 狛江店
鉄拳3	4′44″61	M☆SP	1C ALL ジュリア 狛江店
レイストーム (RGRAY-2)	12,395,800	ワタナベ	1C エリア？ 砧店

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,470,600	カメラ小僧-WAR	ALL
ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,172,000	広末涼子の映画見たい一永パ君	ALL
ストリートファイターIII (ケン)	4,024,700	ピヨピヨ君	ALL(連)
ストリートファイターIII (ネクロ)	3,541,900	もののののののけ姫 エフィー	ALL(連)
★レイストーム (R-GRAY1)	17,382,150	FUS	ALL(必)
★レイストーム (R-GRAY2)	28,930,000	T³-WIZ	ALL(必)
デイトナUSA (上級)	3′06″92	ぎるはま(爆)隊長	T.A完走
ストライカーズ1945 (スピットファイア)	1,497,800	CKN-T.M	2-5 4機設定
ギャルズパニックS	1C ALL	FUS	ALL 点なしゲーム
ジャンジャンパラダイス	2人目	CKN-T.M	1COIN

台！『バーチャストライカー2』はメガロ対戦台！腕に自信のある人は（ない人も）ぜひ来てください。また，イライラ棒で『新種発見！たまごっち』，『ねこっちゃ』，『バーチャルペットペンピィ』が当たります。そして，ビリヤードコーナーもあります。至れり尽くせりですね。新作も続々入荷中です！

●熊谷ガリバー（埼玉）

★『ヴァンパイアセイヴァー』がとても盛り上がっています。ぜひ御来店ください。

●アイリン夢空間（岐阜）

★『ワルキューレの伝説』／2,125,891／GRI-つっKSGま／ALL

●PC納屋橋店（愛知）

★当店は，8月25日に開店2周年を迎えます。1周年のときは対戦台全台フリープレイにしましたが，今回は…。お楽しみに。2周年記念の当日にはぜひ遊びに来てくださいね。

From Icemanな人

●ゲーム選隊春日井インター店＆ゆき（愛知）

★合同集計先の「ゆき」さんが6月末日をもって閉店しました。オーナーの竹内夫妻ごくろうさまでした。

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『鉄拳3』の各キャラ技表を無料配布中!ブライアン，平八らの技表もあります。

●GAME's MILK（京都）

★近江からの使者様，遠征ありがとうございました。

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）

ゲームインセブンアイランド　神奈川

横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリスプラス	2,077,400	伊どり=小林	百万の位、2が省かれている
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,597,700	YVA会長	ハンニャ、無し
ソルディバイド（ヴォーグ）	1,754,400	meat-Q	1コインクリア！
レイストーム（R-GRAY 1）	15,050,650	KRS・TTR	FUS氏感激1c ALLボム連無し
ダイエットGOGO	3,249,100	ハーレーFLH〔ノーマル〕	大型2輪免許とりてー
鉄拳3	1′35″43	JIN	1cALL　3本制　ブライアン
鉄拳2（ロウ）	2′46″10	黄忍者“03”スコーピオン	3本制　1cALL
電車でGO	202.0KM	新幹線スーパーMASAKI	東海道快速（網千行？）
雷電DX（上級）	1,258,840	佐藤　常晴	（1-6）得になし
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	957,100	YVA会長	1cALLハンニャバレック有り

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川

横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（ヴォーグ）	3,187,900	Ⓜ	2周目 ミノタウロス
鉄拳3	1′06″61	K.N	1cALL 吉光
パズルボブル3（ふつう）	230,071,970	天上院桂TK97	1cALL 表面　ゾーンW
パズルボブル3（2.5）	345,940,330	天上ウテナTU97	1cALL 表面　ゾーンW
紫炎龍	26,944,180	ISH	16-1
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,624,200	ADK	1cALL　東 ホーリー
ティンクルスター☆スプライツ	2,944,392	FAN メモリー女王使用	1cALL MAX79HIT
怒首領蜂（タイプC）	282,702,400	T.AⓇ	2-7蜂まで　MAX601HIT
ストライカーズ1945（ZERO）	2,197,000	DAB.S	1c2周ALL
復帰一発目、埋まってよかったです。	タクティクスオウが最高！	私今だにプレイしてます。	セリエ姉さん最高 長女好き　RUI

タイトーイン戸塚西口店　神奈川

横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ（ガイン）	16,646,830	STG-ILG入会希望の人	ALL 鳥305万
バトルガレッガ	12,202,220	ぼくにもお金下さい	ALL初号機
バンパイアセイヴァー（ビシャモン）	829,000	ポケモン　ヤダモン ドラえもん	ALL野性の ビシャモン無
レイブレーサー（中級）	1′53″411	でかいひと	T.T ALL

ゲーム倶楽部大船店　神奈川

鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロービースト）	4,430,900	なかばやし　やすき	ALL　(連)(必)
★セクシーパロディウス（Sティングスター）	6,706,800	SIT-M・K	ALL　1周195万　(連)
★ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,203,300	横浜近藤さん友の会ダ・メ・ス	ALL　(連)
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,522,000	なかたに　たかゆき	ALL
ヴァンパイアセイバー（リリス）	801,700	トリヤマ　ヒロノブ	ALL
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	582,800	なかざわ　じゅんいち	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	3,285,000	かしの　まさひこ	ALL
ストリートファイターIII（ユン）	2,610,100	麗子命	ALL
鉄拳3	1′21″28	フリーターの人	ALL　リンシャオユウ

ゲームプラザ　ニューヨーク大船店　神奈川

鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！！	172.5	S.F	ALL 山手線
電車でGO！！	200.0	S.F	ALL 東海道本線
電車でGO！！	156.8	吉崎　M.Y	ALL 山陰本線LONG
ソルディバイド（カシュオン）	3,115,500	PIS-肉だんご	2-5
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	4,185,288	Y.Y	ハイプリ使用ブラックピエロまで
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	39,030,494	Y.Y	ふつうモード LV65まで
ストリートファイターIII（ショーン）	2,338,800	SEI	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	162,740,170	穴ウメスペシャル	2-5 ショット強化
怒首領蜂（Aタイプ）	61,793,800	電車で碁	2-3 レーザー強化
怒首領蜂（Bタイプ）	87,021,250	初心者	2-4 ショット強化

プレイアイシー鶴巻店　神奈川

秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′39″761	DT中村	レース
アルペンレーサー2（ハイスピード）	1′48″124	マスタ高島	T.T
アルペンレーサー2（テクニカル）	1′58″062	マスタ高島	レース
アルペンレーサー2（テクニカル）	2′09″194	DT中村	T.T
パズルボブル3	125,973,540	DT中村	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,046,200	FEL	ALL
上海　万里の長城（北京）	574,370	マスタ高島	R-25

ゲームセンターコパIII　神奈川

秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソルディバイド（ティオラ）	4,217,800	KMC-TEM(早)	ALL　(連)
★ストリートファイターIII（リュウ）	4,535,200	KMC-IZA	ALL　(連)
★ストリートファイターIII（ケン）	4,319,100	KMC-IZA	ALL　(連)
★ストリートファイターIIターボ（M.バイソン）	1,520,500	KMC-T.K	ALL　(連)(必)
バトルガレッガ	13,609,830	N.ARC-さとしん	ALL ボーンナム

ゲームインパートナー　千葉

松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（イエロー）	26,521,200	CCB	ALL
バトルサーキット（グリーン）	20,358,300	KLS	ALL
バトルサーキット（ピンク）	26,030,900	KLS	ALL
ストライカーズ1945（ZERO）	2,075,600	ANU-GNR-IR2C	ALL　連なし 1周106万

ギャレッソ津田沼&新宿店　千葉

船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	203,692,120	YMN-フニャレバー使い	2周ALL残× 点数フニャ
鉄拳3	52″75	TXR-T.M	ALL　吉光 あと8秒？
ライデンファイターズ（スレイブ）	53,782,300	KSR-JPT井上（PBI仮入部）	ALL(連)(同)
ストリートファイターEXPlus（ケン）	2,648,800	Ⓚ	ALL ボロ2
ぷよぷよ通	870,337	SPD-水無月愛理 (ぷ)　はうらう人	ALL 796ブロック
ゴークス	1,181,350	犬山DOG-MAN	ALL1up× 右→左→左
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,005,400	ダメ君	ALL
グルトヴォンファイト	1,175,500	BAD	ALL　ソーリス&天神橋
とべ！ポリスターズ	623,080	CYR-BAD	ALL　(連)付
バトルガレッガ	15,708,860	GEBOKU(ひ)♡	ALL ワイルドスネイル

八千代プレイランドカーニバル　千葉

八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海万里の長城（北京）	737,630	9MH	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	62,742,630	IDA-CWN(ぷ)	1-6

New　パンアップ　千葉

柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★怒首領蜂（Cタイプ）	425,487,120	DBL-ZKB-NAI	2周ALL　残0 ショット強化
★ねらってチュー	966,980	タロットS様感謝 ZAC-Ristar	ALL 10面41万
★モンスターレア	995,410	ZAC-Ristar	ALL　残×2 (連)付
アクウギャレット	10,922,780	ソース焼きそば大盛 KBT-KYN	ALL　ノーミス (連)付
ジンジンジップ（2P側）	3,006,950	人間として無理です KBT-KYN	2-7　ボス (連)付
スターフォース	10,000,000＋α	DBL-ZKB-NAI お遊びです	78面　(連)付
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,340,500	OMG	ALL　乱入㊒
ブラックドラゴン	3,552,800	SPD-岩石職人(ぷ)	ALL　1ミス POW岩-2
レイフォース	7,415,600	SNAKER-IKA	ALL　(連)付
ぷよぷよ通	920,425	クリアできず・・・略して未クリア♥(ぷ)	Ⓑ742サタン死亡MAX16連鎖

ゲームコーナーヤングパレス　千葉

鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,265,600	FERC-NAD 鶴川支部壊滅寸前！	ALL(連)、(同)付
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,545,700	茶桂　もおやってられんのじゃよ！	ALL　(連)付 超キツゥー
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,113,300	赤リボンポタ太 もちろん(大)キック	ALL　(連)付
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,016,400	茶桂　中華爆弾 なかなか当たらん	ALL　(連)付
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	865,400	HARD-TORA ピンボールにハマル	ALL
バトルサーキット（エイリアングリーン）	25,546,000	HARD-TORA フックが今熱い	ALL　(同)、(連)付
バトルサーキット（イエロービースト）	26,396,200	HARD-M.M	ALL　(同)、(連)付
ストリートファイターIII（オロ）	4,659,600	ASS-ニッシー西 だいぶ職人です。	ALL　(連)付 やんだんにおー
ストリートファイターIII（ショーン）	3,928,200	ASS-ニッシー西 金土日のみ職人です	ALL　(連)付
ストリートファイターIII（ケン）	3,696,600	A赤リボン-ポタ太 ルリガン使用	ALL(連)付

ゲームプラザコトブキ　埼玉

浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′35″03	KSM(恵)	ALL シャオユウ
鉄拳3	1′36″96	AKI	ALL ポール
鉄拳3	2′14″71	KSM(恵)	ALL ジュリア
鉄拳3	2′29″46	Z32	ALL レイ
鉄拳3	3′05″00	ふがく	ALL クマ
鉄拳3	4′47″53	NAG	ALL キング
ぷよぷよ　SUN（ふつう）	1,256,070	D高校2年ぷよマスターY.I	サタン面でミス MAX16連鎖
ヴァンパイアセイヴァー	1,208,600	ふがく	ALL フェリシア

遊'S草加店　埼玉

草加市高砂2-2-28　☎0489-22-6789

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	2,731,200	TMS-EGO	2-4はじめ 30万おち
バトルサーキット（ピンク）	19,986,800		ALL
ストリートファイターIII（ケン）	3,065,500	M.MORIKAWA	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,465,300	TAKUMI	山崎　ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,684,200	TAKUMI	ジョー東　ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,448,600	TWO	EXタン　ALL

熊谷ガリバー　埼玉

熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	996,400	BAR	ALL
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	86,220	IQ？	ALL ランク1
怒首領蜂（Cタイプ）	183,020,090	LOD	2-5 572HIT
怒首領蜂（Bタイプ）	92,188,680	これでもハチが… ELTⓋ-J・K	2-6ボス
怒首領蜂（Aタイプ）	89,362,800	2面だけつながりました　ONKEL	2-4 471HIT
怒首領蜂（Cタイプ）	144,482,960	やっと蜂まできたっスAJSP-J・K	2-7 面数のみ更新
バトルサーキット（ピンク）	33,914,100	SNT(新)	ALL 残×0
★ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	56,202,200	まるるん医師の弟子	ALL(連) 50万おち
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,674,700	ZKR	2-4
D&D タワーオブドゥーム	1,085,660	RON	ALL ドワーフ

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城

つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	4′23″56	アナウメA	ブライアン
鉄拳3	4′00″98	アナウメB	平八
鉄拳3	5′33″78	アナウメC	木人
鉄拳3	4′03″95	アナウメD	オーガ2
鉄拳3	5′36″08	アナウメE	
ストライカーズ1945（P-51）	1,390,800	コツコツやります	2-6 イージー4機

★『ストIII』のうまい人の遠征希望!ブロッキングのすばらしさを店員K君のために伝えに来てくださいまし。

●アミューズメントスクウェアWING（和歌山）

★今回から参加させていただくことになりました。目標は一つでも★をとることです。スコアラーを募集中!基板持ち込みO.Kです。場所はわかりにくいかもしれませんが，遊びに来てください。by　ハイスコア担当ORS-RYU

●ＰＣ島大前店（島根）

★『鉄拳3』の大会バンバンやってます!大会には鉄拳キャラのコスプレをした店員による「鉄拳戦隊カワツファイブ（改）＋1」（ポール，花郎，仁，ロウ，レイ，シャオユウ）も乱入!リーダーの川津ポールは当店最強（かも）。打倒!川津ポール!ぜひ来てね。松江で一番『鉄拳』のアツイ店です。

●青木玩具（長崎）

★G氏この前は楽しかったです。今度は3人で会いましょう。　FIN－C-VOLT-VIC

トミーナムコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,321,100	TAM	1cALL
バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	30,348,300	佐藤あげたん	ALL　残0 (コ)5234
★ソルダム（セキーロ）	4,975,950	30万足りません 佐藤あげたん	ALL　(E)×5
魔法大作戦（チッタ）	3,550,870	源さんマジック	ALL　(連)
ブラックハート	1,579,800	稼ぎ2%	2-8　(連)

Pia festa　山梨
甲府市中小河原571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′30″51	王子様	ALL シャオンコウ
バーチャコップ	9,999,999	W	ALL

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1-54　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	3,275,200	TAA	カシュオン
怒首領蜂	268,871,840	ABE-DAR	2-7
怒首領蜂（タイプC）	166,120,910	T·M	

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	184,269,880	ASD-XPO-APEX	2-7 579　S強化
ソルディバイド（カシュオン）	2,718,600	YYY-(連)	2-ヒドラ
ソルディバイド（ティオラ）	2,019,400	ASD-TMY	2-3
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,030,600	ORI-AKA	1コインALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,003,300	穴うめ君	1コインALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	864,900	穴うめ君	1コインALL
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	738,200	あいだ☆れいれい	1コインALL
グルーヴオンファイト	988,000	穴うめ君	1コインALL お種&お梅
グルーヴオンファイト	550,900	穴うめ君	1コインALL ラリー&クリス
アルマジロレーシング（スプリント）	41″33	穴うめ君	1コインALL

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	13,580,550	ピストル大名	5機設定 1cALL
バトルサーキット（サイバーブルー）	3,510,200	亜自転車	サイバーブルー STAGE8
対戦とっかえ玉	2,387,600	TMN・キリハラ	24連鎖 ラスボス　シン
ストリートファイターIII（ショーン）	3,261,900	ロリブルマ（沢）	1cALL P×9
ストリートファイター ZERO2ALPHA	2,986,200	KO CHA KADEN	ガイ　Sモード P×12　ALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,237,200	現在1年と2ヶ月 FBI-TEE	モリガンで死 ノーマル　リリス
怒首領蜂（Aタイプ）	31,358,840	おーい ∂たんねー ぢゃねー！？	1-5　S強化 184HIT
怒首領蜂（Bタイプ）		更新無しです。強者さん求むっ！	やはりマルチですかね。
怒首領蜂（Cタイプ）	208,851,830	ASD-ZABADAK 髪の毛マニア	2-7火蜂S強化 569HIT

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′06″48	五九郎(よ)	リン
鉄拳3	3′16″30	KAN	ガンジャック
鉄拳3	3′22″50	KAN	ジュリア
鉄拳3	60WIN	TUS	ポール
ネオボンバーマン	216,250	NEO	ノーマル
魔法大作戦	2,539,800	金星天国M.H	ミヤモト
ヴァンパイアセイヴァー		2台で対戦中	

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー	841,500	帝国人　N	1コインALL 新ビシャモン有
ストリートファイターIII（リュウ）	1,837,300	GZM	1コインALL（RYU）
XMENvsストリートファイター	916,600	T&H	

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイバー（リリス）	2,021,200	☆CAT'S-きみちゃん	ALL　(連)(必)
ヴァンパイアセイバー（モリガン）	1,732,400	☆CAT'S-きみちゃん	ALL　(連)(必)
ヴァンパイアセイバー（バレッタ）	1,232,100	☆CAT'S-(石)	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイバー（ジェダ）	1,167,100	☆CAT'S-とき坊	ALL　(連)(必)
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	937,100	☆CAT'S-とき坊	ALL　(連)(必)
ヴァンパイアセイバー（オルバス）	919,100	G・CRUSH-EFA	ALL　(連)(必)
ヴァンパイアセイバー（サスカッチ）	877,700	ROK	ALL　(連)(必)
★ヴァンパイアセイバー（ザベル）	847,800	☆CAT'S-咲良絵美。	ALL　(連)(必)
★バトルサーキット（イエロー）	48,719,800	☆CAT'S-マサル	ALL　(連)(必)
★バトルサーキット（シルバー）	26,034,200	☆CAT'S-マサル	ALL　(連)(必)

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（レース）	1′39″263	ASG-如月浪人-RIN	完走ハイスピード ダウンヒル
怒首領蜂（Bタイプ）	66,893,440	S.Yユキ	2-4 ショット強化
怒首領蜂（Cタイプ）	248,683,030	ベーたな	2-7ショット強化 1周ノーボム
ソルディバイド（ティオラ）	1,580,100	NMT8.21	2周目即死 (連)無し
ソルディバイド（カシュオン）	1,477,900	JR.	5面
パズルボブル3（2.5モード）	292,324,010	ASG-如月浪人-RIN	ALL
パズルボブル3（対戦ふつう）	33,253,130	ASG-如月浪人-RIN	ALL バブルン
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	1,030,700	SDR-えくすたあ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	876,300	月光塚TATTO	ALL

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	2,053,600	2周目突入！ END	コーマ セシュオン
バンパイアセイヴァ（リリス）	754,600	対戦台で申請するの＝ムズイ　NEU	ALL 3本設定
バンパイアセイヴァ（リリス）	1,084,700	RAY	ALL 3本設定
アルマジロレーシング	39″68	鍛冶屋	ボーリング56点
★ブロップサイクル（ストーリー）	21,650	SONIC☆ ふぇすた	ALL　2-3-1　パーフェクト
ガンバレット	134,511	Macco	初級　ALL Bライフ+1
ガンバレット	140,080	ナイスブラザー	初級　ALLE 花火×17
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,577,300	ねこのはうす	ALL フェリシア　3本

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グルーヴオンファイト	962,500	あげたん	ALL ラリー使用
怒首領蜂（Cタイプ）	319,880,270	NAL	2-7火蜂 (連)
NEO Mr.DO!	1,328,600	アフロ波平	ALL
マジカルドロップ3（ひたすら）	25,470,820	YAS(は)	LV64 ふつうスタート
★クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	6,407,600	＝ バな所で動揺する私	ALL　99% ＝（江崎）
豪血寺一族2（お梅）	4,762,100	NAL	ALL　(連)・(同)
★雷電DX（初級）	7,431,060	ハシレキヨハラ君！	ALL　(連)
バトルサーキット（ピンク）	16,138,300	穴うめスコアだー	ALL　(連)・(同)

ゲーム選隊春日井インター店&ゆき　愛知
春日井市東野町6-19-9梶升ビル1F　☎0568-85-8333

タイトル	スコア	スコアラー	備考
対戦とっかえ玉（松レベル）	全10キャラクリア	ZZR&中川JI&KOT	ウパ&山口が弱すぎる…ゆき
バトルガレッガ	10,555,700	IKE	ALL　ワイルドスネイル　ゆき
プリルラ	235,270	MZB	ALL　2P側 ゆき
トリオ・ザ・パンチ	ALLクリア	KUM	ALL　忍者 ゆき
ドラゴンスピリット（New Ver.）	1,248,670	PHGSY-LAY	ALL　ゆき
忍者プリンセス	781,850	PHGSY-LAY	2-3 ゆき
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,210,100	タホドラキー	ALL 選隊
首領蜂	9,188,730	稲垣　英樹	選隊
第13回ゲーム大会（V.セイヴァー）	優勝　美濃=丸　ザベル	2位中村オルバス 3位NOZレイレイ	選隊
第15回ゲーム大会（K.O.F.97）	8月中旬　予定	参加者　受付中	選隊

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスIII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,963,600	(乗) 速いのムリです	ALL　(連)(同) スピード1
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,753,800	(乗)	ALL　(連)(同) スピード1
★ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,720,900	タコ太	ALL　(連)(同) スピード1
★ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,114,700	(乗)	ALL　(連)(同) スピード1
バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	27,556,000	YAG千丸校（本館）	ALL　(同)
ストリートファイターIII（ケン）	3,665,300	(乗)	ALL　(連)
ストリートファイターIII（ダッドリー）	3,320,200	(乗)	ALL　(連)
ストリートファイターIII（ショーン）	3,187,900	(乗)	ALL　(連)

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西1京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	2′56″83	ゑるゑす	1コインクマALL 同時押しボタン付
鉄拳3	2′25″08	4DO	ALL ガンジャック
鉄拳3	3′57″01	4DO	ALL モクジン
鉄拳3	3′09″01	ゑるゑす	ALL ブライアン
鉄拳3	2′13″01	ゑるゑす	ALL 平八
魔法大作戦	2,240,110	Limit	1コイン2-4 チッタ使用　(連)付
サイバーボッツ	652,200	蟻　榮太	1コインALL アリエータクロック
アウトフォクシーズ	12,774,000	Fairy Elf	1コインALL ベッティ・ドー
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	5,572,304	J.J	1コインLV49 かんたん　名人
雷電DX（練習）	10,110,490	Limit	1coin1-5 (連)付

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,840,500	だめです。	ALL　(連)
ヴァンパイアセイバー（ジェダ）	1,054,000	V	ALL　(連) P×1
ヴァンパイアセイバー（ビクトル）	836,400	真ビシャモン強いっす。(N)	ALL　(連) P×1
バトルサーキット（グリーン）	29,945,000	WZH	ALL　(連)(同) 残1
★ネオ・ボンバーマン（ノーマル）	655,000	WZH	ALL　(連)(同) 残1
ストリートファイターExplus	2,742,200	デカスリート名人 KHJ	ALL　(連) 豪鬼
★ストリートファイターIII（オロ）	4,887,900	L2A-GYO	ALL　(連)
ストリートファイターIII（ネクロ）	4,223,700	低いっす ARI	ALL　(連)
★とべ！ポリスターズ	635,590	次から妥協なしですう！L2A-大明神	ALL　(連) あと6千？ウキュ
★GTI CLUB（初級）	1′38″965	WZH	ALL

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′25″58	GSK	ALL　(同) シャオユウ
鉄拳3	1′05″63	ZGM	ALL　(同) 吉光
ヴァンパイアーセイバー（キュービー）	1,282,800	Y・O	ALL　(連)(同)
怒首領蜂（Aタイプ）	197,506,770	GSK	2-7
バトルガレッガ	16,219,490	K・N　(と)	ALL　(連) ミヤモト
バトルガレッガ	14,232,380	GSK	ALL　(連) チッタ
ソルデバイド（ヴォーグ）	3,422,400	IBM	2-4　(連)(同)
バーチャーストライカー2	+11点	N・Y	ALL ニュージーランド

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′20″68	WILLARD	ALL　(必) ファラン
鉄拳3	1′00″41	STAC-MSV	ALL 吉光
鉄拳3	1′45″83	WILLARD	ALL ガンジャック
ソルディバイド（カシュオン）	3,839,500	7面なんかないぞ！	2-5　(連)(必)
魔法大作戦	3,579,140	3年ぶりのクリア 佐々木腹　聖豚(と)	2周ALL(連) ボーンナム
アウトラン（Bコース）	4′40″90	木村君遠征ありがとう（あああ〜〜〜）	完走　レバー版 敵車イージー
豪血寺一族2	4,949,900	のび太	ALL　S×28 (連)(必)破鳥才蔵
★ザ・キングオブドラゴンズ（ウィザード）	4,477,200	CYCLONE-KIW	ALL　(連)(必)
★U.S.ネイビー	2,933,280	HYAKU-KTL-UGF	ALL　(連)P×8 万引き装置有
ストライカーズ1945 PART2	常連全員やるみたい	EL2氏をはじめ IZK,ABA,	KIW,UGF, あとバルナス？

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,320,600	何故俺がこんなコト DST♥まりりん	1c　ALL ビシャモン(無)
ヴァンパイアセイバー（Q-BEE）	746,000	RNT	1c　ALL ビシャモン(無)
ヴァンパイアセイバー（バレッタ）	882,100	来月ちゃんとします	1c　ALL ビシャモン(無)
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,359,100	K.I.T穴埋委員会　JAI	2-プロローグ（2-0）
ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	50,896,460	なんげ蜂	1c　ALL
ブレイカーズ	12,583,700	鯵	1c　ALL ライラ
コラムス'97	JUEL　9922	俺って・・・馬鹿！ DST♥まりりん	LV340
NEO-Mr.DO！	1,539,100	クレヨンしんちゃん	1c　ALL

マンモス城インベーダーハウス　大阪

高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソルディバイド（カシュオン）	5,141,600	翔(よ)	2周ALL (同)付(連)無
★ストリートファイターIII（ネクロ）	4,810,900	ARI(よ)	ALL P×8(連) ギル132万
怒首領蜂（Cタイプ）	324,849,090	IGUラーメン(よ)	2-7 ショット強化
怒首領蜂（Bタイプ）	272,877,610	働き蜂（時給0円）	2-7 ショット強化
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	944,200	岡本スコア＝	ALL P×1 乱入ありあり
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	750,300	YUU	ALL P×1 乱入有隠しボス有
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	873,900	SIN	ALL P×2 クリアしただけ！
ラビオレプス（ノーマル）	3,766,000	東京爆発娘	ALL ノーミサイル
ソルディバイド（ティオラ）	2,944,100	盛りそば(よ)	2周目 (同)付(連)無
★1943（1P）	3,654,500	SGP-SV-TNK	ALL (連)モビ2

プレイシティチャレンジャー　大阪

守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	78,720	カシムラ	ALLクリア
バトルサーキット（A・グリーン使用）	22,574,900	ULFUL-SKY	天帝ALLクリア
バトルサーキット（C・シルバー使用）	3,749,200	A.K	ステージ8 天帝まで
鉄拳3	1′03″13	MRP-S.T	ALL ポール
ソルディバイド（カシュオン使用）	2,389,400	立逆脇固から裏門鷹羽紋	2周目1人目ボスまで
ソルディバイド（ヴォーグ使用）	2,039,100	S.W	2周目
ロジックプロ2（女の子使用）	18,720	神山学校行け記念☆ダミアン山田	8面 LQ123
ロジックプロ2（男の子使用）	17,715	すーちゃん	6面 LQ118
ロジックプロ2（獣使用）	10,110	すーちゃん	5面 LQ84
X-MENvsS.F	2,057,900	・・・	ALLクリア ウルヴィナリュウ

アミューズメントスクウェア　WING　和歌山

和歌山市島崎3-1　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ユン）	4,147,400	ACE	永パなんてやってません。
バトルサーキット（イエロービースト）	35,386,000	ACE	ノーミス 天帝 コイン5666枚
怒首領蜂（Cタイプ）	124,034,970	うしっさん	ショット強化 2周目5面
バトルガレッガ	14,156,140	YA	ALL ガイン
ソルディバイド（カシュオン）	2,020,200	ちびうさ裸舞2うしっさん	2周目2面
ソルディバイド（ヴォーグ）	1,985,900	がんばれ森○君2号	2周目2面
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,376,300	T.N	山崎使用 ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,447,300	GOR	ホンフゥ使用 ALL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	3,166,810	館林さんだ〜い好き	エルフ使用 ALL
ザ・キングオブファイターズ'96	795,700	ユージあんどタケキ	テリー・京・庵 ラスボスで死亡

ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ　兵庫

姫路市駅前町246　神反ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（オプション）	6,722,600	SUR-DXP-天馬(犯)	ALL (連)付き ノーミス
ソルディバイド（カシュオン）	2,359,500	LAC-小梅 ジャンボ餃子使用？	2-1 (連)付き 1周ALL4倍
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,166,700	D-F・E・M(犯) ヨイヨイ負けてるで	2-1 (連)付き 1周ALL4倍
ネオボンバーマン	334,900	RIKIさん 殿様には桃の花！	ALL ノーミス ノーマルモード
ネオボンバーマン（バトルモード）	20WIN	RIKIさん 体感器やる人求む！	ALL
★ハイパーアスリート（三段跳び）	22.54m	SUR-HKG-DKO(犯)	
ヴァンパイアセイヴァー（セシリア）	1,297,500	ミッチィー	ALL
鉄拳3	1′09″20	YAP罷	ALL ボール使用
X-MEN vs ストリートファイター	1,597,900	ミッチィー	ALL リュウガンビット
ナムコクラシックVol.1（マッピー）	375,820	HKG-DKS	ALL ノーミス オリジナル

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グレーヴォンファイト	932,800	TKD-MIN	ALL ゲルトハイマーとばばあ
ネオボンバーマン（バトル）	20win	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,414,100	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	757,800	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	807,700	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	698,400	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	652,200	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	683,600	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	751,100	DIC(偽)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	739,100	DIC(偽)	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　石川

石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,251,400	T.Clue-KOS	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,030,200	T.Clue-KOS	ALL (連)(必)
ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	820,800	こばやしくん	ALL (連)(必)
★ソルディバイド（カシュオン）	5,316,900	T.Clue-ISD	ALL (必) コボス虫5連発(狂)
グルーブオンファイト	1,256,900	(た)	ALL (連)ファルコとゲルトハイマー
怒首領蜂（タイプC）	290,972,530	M.T	2-7 レーザー強化
ティンクルスタースプライツ	2,537,872	奇村黄味哉おうらー	ALL メビウス 残2 43Hit
鉄拳3	1′47″63	M.T	ALL ポール

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEXプラス（ゴウキ）	2,723,300	T☆O	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,024,600	KAG三厳	ALL (は)有
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,291,000	モリコさん Fマスオ	ALL (は)有
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	886,300	YSY	ALL (は)有
ストリートファイターIII（ユン）	3,237,100	K.S(た)	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	3,194,500	K.S(た)	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,601,000	K.S(た)	ALL
スーパーハングオン（エキスパート）	9′09″37	やりにきい月に一度は大阪ひろぽん注射	ゴール DXタイプ改造
ツインイーグル	2,601,000	陸自用UH-60JA ロールアウト記念	ALL
エアコンバット（上級）	132,820	303SQ戦競塗装 イカスひろぽん注射	ALL F-21A使用

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山

岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
天地を喰らう2（張飛）	2,410,850	方舟の「平」ことマーラ	ALL
バンパイアセイバー（モリガン）	1,187,200	DENSE-PAS-EVA	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	127,854,870	ZZZ七首	2-5まで S強化
★バンパイアセイバー（サスカッチ）	1,023,400	DENSE-PAS-EVA	ALL
バンパイアセイバー（フェリシア）	1,081,700	井宿	1コインALL
バンパイアセイバー（ビクトル）	601,000	ダイビヨウドウ万歳	ALL
バトルサーキット（ピンクオストリッチ）	21,623,100	ZZZ七首	ALL
ストリートファイターEXPLUS	2,579,300	SAN	ケン使用ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根

松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	841,700	じゃろってなんちゃろーナゾ…	1cALL
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	793,500	MAD	1cALL真ビシャモン有り
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	878,000	RAN	1cALL真ビシャモン有り
サイキックフォース	3′35″00	うにゃ〜MBOですナリ＝…ぐはっっ	1cALL エミリオ
ストリートファイターZERO2 ALPHA	3,211,600	KEN	ケン使用真豪鬼まで

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	21,779,900	AHO	ALL8
バトルサーキット（サイバーブルー）	3,788,100	G	ALL7
バトルサーキット（キャプテンシルバ）	3,323,200	G	ALL7
ヴァンパイアセイヴァ（フェリシア）	1,191,100	AHO^2	ALL
ヴァンパイアセイヴァ（バレッタ）	1,028,600	DOI	ALL
ヴァンパイアセイヴァ（モリガン）	924,000	KMO	ALL
ヴァンパイアセイヴァ（ガロン）	863,500	HIRO	ALL
ヴァンパイアセイヴァ（オルバス）	862,800	HIRO	ALL
ヴァンパイアセイヴァ（レイレイ）	835,300	HIRO	ALL
ヴァンパイアセイヴァ（ジュダ）	753,600	KMO	ALL

アミューズメントzizz大竹駅前店　広島

大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★電脳戦隊バーチャロン	1′38″41	MSO-08-ユン	ALL ライデン使用
バトルガレッカ	9,544,770	KEI	7面 ボーンナム
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	9,626,440	Y.T	最大26連鎖 フツウスタート
ダライアス外伝（Yコース）	10,088,290	DEX	ALL 残×4 B×1 チカ×3
ストリートファイターEXPlus	1,901,800	ARK	ジャック
ストリートファイターEXPlus	1,869,600	SSS	プルム
ストリートファイターEXPlus	1,843,000	TAB	ベータ

チャレンジバンバン　愛媛

松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（モリガン）	1,572,600	FAD-たけし	ALL
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,897,800	FAD-IDA	ALL
怒首領蜂（Bタイプ）	127,661,540	クレイジー岩鬼	2-5
怒首領蜂（Cタイプ）	131,439,160	よ〜すけDSG	2-6ボス
ストIII（リュウ）	3,817,300	★-暗黒龍	ALL
★蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	41,919,590	BANRI	ALL
グルーヴオンファイト	1,090,100	酢苦売キル	ALL

ビッグウェーブ　高知

高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,581,400	全国は200万!? P.P.O.I	ALL はんにゃなし
バトルサーキット（ピンク）	32,930,300	スト(研)GUY	ALL以下連同付
バトルサーキット（グリーン）	29,303,800	スト(研)GUY	ALL
★バトルサーキット（ブルー）	26,905,700	なぜだ!?しめきり後2プレイで京都入菱	ALL
バトルサーキット（シルバー）	23,960,000	ザコ面で散るとはばくだ	ALL
★怒首領蜂（Aタイプ）	453,479,620	LAOS-長田仙人	2周ALL 残×2
★怒首領蜂（Bタイプ）	409,892,630	のんびりやります LAOS-長田仙人	2周ALL 残×1
怒首領蜂（Cタイプ）	299,518,290	こいつつながらん LAOS-長田仙人	2周ALL 残×0
鉄拳3	1′42″96	スト(研)GUY	ALL 同付キング 予1分14秒
鉄拳3	1′47″63	ジャージやめました HAS	ALL ロウ 予1分27秒

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グルーヴオンファイト	1,296,800	悶悟涙KMM	ALL(連)(同) 火燈、天神橋
とべ！ポリスターズ	621,010	G.M.C悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL(連)
★スターグラディエイター	1′30″00	ベクターに発がん性あまあま君(ち)	ALL(連)(同) ジューン
マネーアイドルエクスチェンジャー	7,716,680	破損クラスタ 穴うめ君(ち)	ALL CPU対戦
マネーアイドルエクスチェンジャー	9,999,999	悶えて悟って涙せよ 穴うめ君(ち)	LV99+α 1人で練習

高宮ラッキーゲームセンター　福岡

福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,289,100	今朝のKAS	1cALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,077,300	UME	1cALL 真ビ(有)
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	901,500	パラッパ	1cALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,291,000	ダニエル	1cALL (真)ビ有
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	800,000	荒神様-MOG-(も)	1cALL
ヴァンパイアセイヴァー（ハンターガロン）	833,000	コーチ	1cALL 真ビ(有)
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	830,000	はっし	1cALL 真ビ(有)
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	949,700	パラッパ	1cALL
ヴァンパイアセイヴァー（Q・BEE）	905,400	UMヨ	1cALL
NEO・Mr.DO	629,050	UME	1cALL

サブカルチュア　福岡

筑紫野市二日市北1丁目2番　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ウォーザード（タオ）	4,294,000	450までは... タオ耐道8号	ALL (連)(同) 終了時LV.20
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,066,400	俺ロリータ担当なのに何で猫？ (扃)ちょ	ALL (連)(同) ゲスト．ビシャ有
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,003,300	もうつらいんですけど... 8号	ALL (連)(同) ゲスト有
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,787,500	俺はロリコンじゃないっスよ 8号	ALL (連)(同) ゲスト有
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	1,175,100	女王様にメロメロっス！菊千代	ALL (連)(同) ゲスト．ビシャ有
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,093,500	もうやめます面白くないです よっしー	ALL (連)(同) ゲスト．ビシャ有
ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,080,400	俺が本家ロリータだ エミリー♡よっしー	ALL (連)(同) ゲスト．ビシャ有
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,001,000	KOR	ALL (連)(同) ゲスト．ビシャ有
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	960,100	我はロリコン (扃)ちょ	ALL (連)(同) ゲスト．ビシャ有
怒首領蜂（Cタイプ）	266,442,750	MIY	2-7

青木玩具　長崎

島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（リュウ）	2,046,700	ETN-C-BOLT-VIC	(竹)氏おめでとう!! ALL 全一!!
ストリートファイターIII（リュウ）	2,164,700	ETN-WDC	ALL
メタルスラッグ	1,534,030	Y・T	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,133,400	Y・T	そーかく ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,122,800	Y・H	ボブ ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	917,800	K・F	JOE ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	924,400	M・M	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,143,900	C・F	ALL
ザ・キングオブファイターズ96	420,700	K・I	ALL
ストリートファイターIII（エレナ）	1,436,500	ETN-WDC	ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎市神宮2-1-30　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダー3（ドンプル）	3,277,110	MGF	1コイン13面
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	846,600	ひまつぶし	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	712,900	使従	ALL
K.O.F 96	688,800		

・ビデオゲーム・

クラシック　　　　　　ガイド
CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ
情熱の中古基板情報

　当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

　下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

　下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ムーンパトロール	30,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
スペランカー	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
パーフェクトソルジャーズ	20,000円	'93年	対戦格闘	有	有		トライ
エックス マルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
R-TYPE LEO	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPEII	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ジッピーレース	10,000円	'83年	レース	有	有		カナヤ商会

ウィリアムス

クラッシュローラー	17,000円	'81年	アクション	無	無	配線図のみ有	ファンタジークラブ

ウッドプレイス

ザ・ディープ	30,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ミッション660	25,000円	'86年	シューティング	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ファイアトラップ	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

SNK

マッドクラッシャー	24,000円	'84年	レース	無	無		ファンタジークラブ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	18,000円	'97年	対戦格闘	有	有		秀和
怒号層圏	12,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー

カネコ

ギャルズパニック2	20,000円	'93年	陣取り	有	有		秀和
ギャルズパニック3	20,000円	'95年	陣取り	有	有		トライ
ギャルズパニック2	15,000円	'93年	陣取り	有	有		トライ

カプコン

ヴァンパイア セイヴァー	159,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 129,000円(新品)	ソフトショップ★マリオ
X-MEN vs. ストリートファイター	99,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 78,000円	ソフトショップ★マリオ
D&D® シャドウオーバーミスタラ	60,000円	'96年	アクション	有	有	ROM 35,000円	ソフトショップ★マリオ
ウィロー	38,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
スーパーストリートファイターIIX	29,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM 4,000円	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
パワードギア	22,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ
天地を喰らうII	19,000円	'92年	アクション	有	有		秀和
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	15,000円	'96年	クイズ	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
X-MEN	7,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	5,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
クイズ殿様の野望2	3,000円	'95年	クイズ	有	有		トライ
クイズ殿様の野望	1,000円	'91年	クイズ	有	有		トライ

コナミ

ヴァーサスネットサッカー	78,000円	'96年	サッカー	有	有		秀和
とべポリスターズ	58,000円	'97年	シューティング	有	有		秀和
ストラテージX	40,000円	'81年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ツインビー	40,000円	'85年	シューティング	有	有	－12V必要	カナヤ商会
沙羅曼陀	32,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有	－12V必要	カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ロックンロープ	28,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
サンダークロス2	22,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ガイアポリス	18,000円	'93年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ツタンカーム	18,000円	'82年		無	有	海外版	ファンタジークラブ
サーカスチャーリー	17,000円	'84年	アクション	無	有		ファンタジークラブ
RF-2	15,000円	'85年	レース	有	有	－12V必要	カナヤ商会
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
サーカスチャーリー	12,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
イー・アル・カンフー	10,000円	'85年	アクション	無	有		ファンタジークラブ
ハイパーオリンピック	10,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
少林寺ロード	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	8,000円	'96年	パズル	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
実況パワフルプロ野球'96	8,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	7,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
ピンポン	5,000円	'85年	卓球	有	有		カナヤ商会
リングの王者	5,000円	'88年	プロレス	有	有		トライ
ゴルフィンググレイツ	2,000円	'91年	スポーツ	有	有	海外版，普通のレバーでプレイOK	メッセサンオー

彩京

ストライカーズ1945	43,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

サン電子

カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

シグマ

バトルクルーザーM12	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サウロ	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

テトリスプラス	33,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	30,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
ゲーム天国	30,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
ぶたさん	25,000円	'87年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
メガシステム32	23,000円			無	有	ソフトボード付	サン・カンパニー
エクセライザー	5,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー

セガ

アップンダウン	75,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
4Dウォーリアーズ	40,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ムーンウォーカー	28,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ソニックブーム	20,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アッポー	18,000円	'84年	プロレス	有	有		カナヤ商会
フラワー	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ガルディア	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ブロックギャル	12,000円	'85年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ワンダーボーイ	10,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ通	3,000円	'94年	パズル	有	有		メッセサンオー
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ブロクシード	2,000円	'89年	パズル	有	有		メッセサンオー
コラムス	1,500円	'90年	パズル	有	有	コラムスIIも同値段	メッセサンオー
フラッシュポイント	1,000円	'89年	パズル	有	有		トライ

セサミジャパン

バスター	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

セタ

アルバレスタ	6,000円	'89年	シューティング	有			メッセサンオー
五月陣戦	5,000円	'94年	パズル	有	有		メッセサンオー

タイトー

まじかるでーと ドキドキ告白大作戦	58,000円	'96年	オムニバス	有	有		秀和
レイストーム	48,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ガンフロンティア	45,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
レイフォース	45,000円	'93年	シューティング	有	有		秀和
アルペンスキー	43,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
クイックス	30,000円	'81年	陣取り	有	有	－12V必要	カナヤ商会
ジャイロダイン	30,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライトブリンガー	30,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
カブキZ	28,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ぺんぺろぺえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
アルカノイドリターンズ	20,000円	'97年	ブロック崩し	有	有		秀和
キックスタート	15,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
フォーティーラブ	15,000円	'84年	テニス	有	有		カナヤ商会
レイフォース	15,000円	'93年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
陸・海・空	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エレベーターアクション	10,000円	'83年	アクション	有	有		トライ
エンパイアシティ	10,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
チャイニーズヒーロー	10,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
サイキックフォースEX	8,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー
あしたのジョー	7,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ヘビーユニット	5,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

中央リース

タイムリミット	55,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファニーマウス	30,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会

データイースト

スカルファング	39,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
デスブレイド	15,000円	'91年	アクション	有	有		秀和
ダークシールII	10,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
コブラコマンド	5,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ドラゴンニンジャ	5,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	無	有		サン・カンパニー
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクモ

センジョウ	45,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
闘姫伝承	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
闘姫伝承	35,000円	'96年	対戦格闘	有	有	でろ～んでろでろ のサブ付	ファンタジークラブ
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スターフォース	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワイルドファング	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
タンクバスターズ	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会

東亜プラン

達人王	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳3	190,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ジービー	115,000円	'78年	ピンボール	無	有		カナヤ商会
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
パックマン	55,000円	'80年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ギャラクシアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ディグダグII	45,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
リブルラブル	45,000円	'83年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
マッハブレイカーズ	35,000円	'94年	アクション	有	有		秀和
アウトフォクシーズ	28,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
ネビュラスレイ	16,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ディグダグ	8,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	6,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
デンジャラスシード	5,000円	'89年	シューティング	無	有	ROM	サン・カンパニー
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ

日本物産

ムーンエイリアン パートII	55,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ムーンエイリアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ホレホレ大作戦	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
マイティーガイ	15,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
アマテラス	12,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
妖魔忍法帳	12,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

任天堂

パンチアウト	18,000円	'83年	スポーツ	無	有	海外版, ハーネス付	メッセサンオー

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	38,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
隠忍～ザ・ニンジャマスター	20,000円	'95年	アクション	有	有		サン・カンパニー
マクロス	14,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ビスコ

雀々しましょ	15,000円	'96年	麻雀	有	有	ソフトボード	サン・カンパニー

UPL

忍者くん 阿修羅の章	20,000円	'87年	アクション	無	有		サン・カンパニー
宇宙戦艦ゴモラ	10,000円	'90年	シューティング	有	有		メッセサンオー

ライジング

バトルガレッガ	50,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

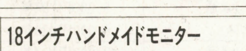
調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
- ■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
- ■サン・カンパニー：〒215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 ☎044-954-9459
- ■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
- ■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
- ■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
- ■秀和：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644

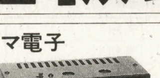
マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥68,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子

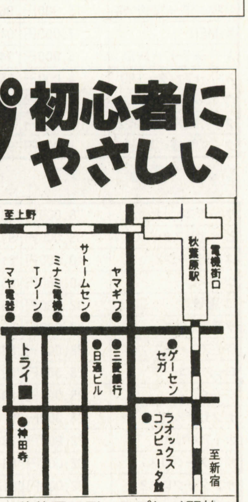


AV-5000……………¥26,000
Σ8000……………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10～20:00
日曜は
11～18:30
年中無休

Nippon Shinpan NICOS クレジット取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年! 15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE II 10K
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ビジランテ 2K
ジッピーレース 8K
ロードランナーI・IV 各28K
〃 〃 II・III 各22K
ムーンパトロール 15K
銀河帝国の逆襲 (c) 15K

SNK
サイコソルジャー 68K
ファンタジー 68K
ギャングウォーズ 5K
ストリートスマート 5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
ソンソン 18K
エグゼドエグゼス 25K
ガンスモーク 25K
ストリートファイター 15K
SF-II 5K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
アレスの翼 18K
チキチキボーイ 20K
ひげ丸 18K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
ストライダー飛竜 28K
CPII 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
バツグン 15K
ヴィマナ 8K
フィグゼイド 6K
達人 4K
達人王 12K

コナミ
グラディウス(ROMタイプ)
ツインビー、ギャラクティックウォーリアズ、ロム付 150K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 20K
〃 〃 III 25K
RF-2 (電源H付) 30K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 15K
パンクショット 3K
すすめ対戦ぱずるだま 8K
サーカスチャーリー 12K
GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 6K
スーチーパイII・P-47エイシス
湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア
・エンゼルキッス(ROM) 各1K
メガシステムマザー 格安

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
ダークシール 8K
〃 〃 2 10K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 5K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 10K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
〃 〃 +1 5K

セガ
アッポー 12K
フリッキー 12K
ファンタジーゾーン 12K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 15K
シャドーダンサー 5K
ボナンザブラザーズS24) 10K
しのび 5K
ごんべえのあいむそーりー 18K
テディボーイブルース 18K
青春スキャンダル 15K
アップンダウン 18K
ワンダーボーイ (c) 5K
モンスターランド 12K
バーニングライバル 18K
ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス 各1K
テトリス 3K

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
バイオアタック 35K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
奇々怪界 12K
べんべろべー 18K
メイズオブフロット 3K
シーファイターポセイドン 18K
中華大仙 3K
パズニック 10K
バブルボブル 12K
黄金の城 18K

飛翔鮫(F.SHARK) 5K
究極タイガー 5K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード, パラメデス各3K
レイメイズ、女三四郎 各18K
フォーティ ラブ 10K
グレートソードマン 15K
グリッドシーカー 15K
レイフォース 12K
アラビアンマジック 12K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F3-Sub カートリッジ
ダライアス外伝 1K
バブルシンフォニー 0.5K
エレベーターAcリターン 0.5K
パズルボブル2 0.5K
アッカンベーダー 0.5K
逆鱗弾 0.5K
究極タイガーII 0.5K
一他、各種格安 F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
サボテンボンバース 5K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャック 15K
ガズラー 25K
スイマー 18K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K

ニチブツ
いたずら天使 88K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
五目ならべ(連珠) 3K
ムーンエイリアン PII(c) 12K
クレージークライマー(c) 18K
ムーンクレスタ (c) 12K

UPL
シュトラール 5K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
ノバ2001 8K

ユニバーサル
コスミックアベンジャー 68K
ミスターDO 雪だるま 18K
ミスターDO (c) 3K
Mr.Do ワイルドライド 12K
ジャンピングジャック 15K
スナップジャック 38K

ナムコ
SIIボード(?ロム付) 3K
ナムコクラッシックVol1 12K
〃 〃 Vol2 35K
アサルト パネル付 28K
ネビュラスレイ 18K
ラリーX 18K
ドラゴンスピリット 28K
ドラゴンバスター 28K
グロブダー 25K
子育てQマイエンゼル 10K
ギャプラス 8K
ドルアーガの塔 28K
コズモギャングビデオ 8K
スカイキッド 28K
スカイキッド DX 48K
ホッピングマッピー 68K
イシターの復活 58K
フォゾン 48K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
スーパーパックマン 28K
ゼビウス 10K
ギャラガ 5K
パックギャル(ミスパック) 8K
パックマン(c) 8K
ハングリマン 8K
ポパイパックマン 8K
ギャラクシアン(c)PIIIロム付 5K
タンクバタリアン (c) 8K
パックマンジュニア 25K
SI ROMキット 各5K
デンジャラスシード、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、

一珍品・逸品一 その他
クラッシュローラー 12K
エクイテス 35K
スプレンダーブレスト 45K
ハイボルテージ 45K
ブルファイター 35K
タイムアタッカ(ブロック) 15K
ジャンピューター 10K
ミサイルコマンド P付 68K
ドンキーコング 28K
クレージーコング 10K
タイムトンネル 58K
スペースチェイサー 120K
フライボーイ 28K
サーカス(風船割り) 80K
カベール P付 38K
ボレンチ 28K
ヤマト 18K
シルバーランド 28K
ペラチャン 28K
リバーパトロール(c) 18K
フェニックス 10K
ブラックホール 15K
レッドUFO 15K
ストリーキング 15K
激走(イースタンCO. 68K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, ミラージュ、麻雀学園, グッと E雀, 殺人事件, 大人の麻雀、各1K トリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折鶴、舞妓花 各2K スーパーリアルIII 4K, スーパーリアルIV 5K, スーパーリアルV 5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) EXT.ロム付	58KO	各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
忍者ウォーリアズ(3画面)	88KO	
サンダーブレード (a)	10K	COMBO AV 専用ハーネス 付
アフターバーナー II (a)	12K	
ギャラクシーフォースII (a)	20KO	
チェツカーフラッグ コナミ	18K	
ハイパークラッシュ コナミ	28K	
サンダーセプターII ナムコ	28K	
スターブレード V21(a)	28K	
エアーコンバット V21(a)	28K	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可
ソルバルウ V21(a)	28K	
ギャラクティックストーム	28KO	
ナイトストライカー	38KO	
ダライアスII(2画面)	20K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
O印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA.コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

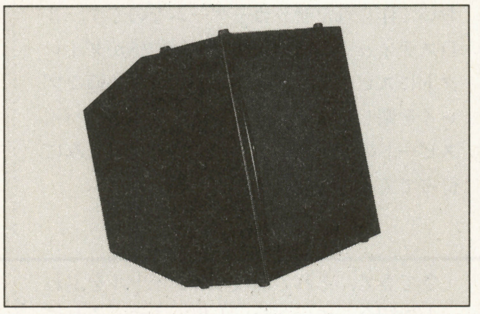
定休日　日曜日　(祭日は営業)
営業時間　PM1:00~7:00

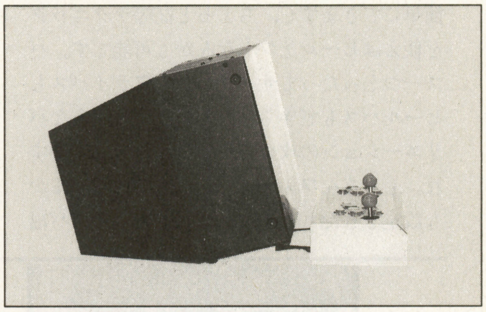
COMBO AV + M-18 RGBモニター　入門用にも最適

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





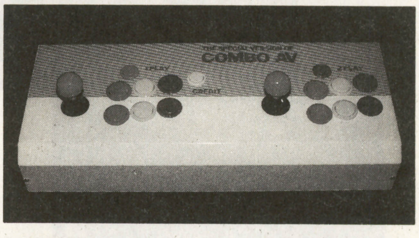
18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

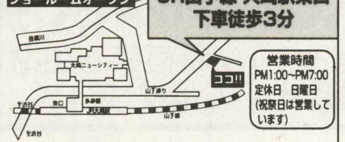


映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

Imagineer-Cafe2:00AM

最近思うんですけど「縁の下の力持ち」ってことばありますよね？見えないところですっごくがんばっているたとえですけど。僕ら広報マンはこんなふうに前面に出てソフトの紹介なんかをしてますけど，その裏でこれを誌面に掲載するまで影でがんばってくださっている人たちがいるんですよね。で，何が言いたいかといいますと，『いつもこのページを担当してくださっているMさん，毎回締め切りすぎてしまってスイマセン！Mさんの影のご尽力，ありがとうございます！』という謝罪です。スイマセン。（広報課　大野木）

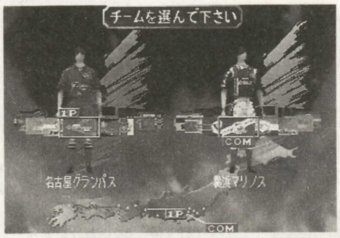
Jリーグの興奮をそのままに／3Dスティックの絶妙な操作感

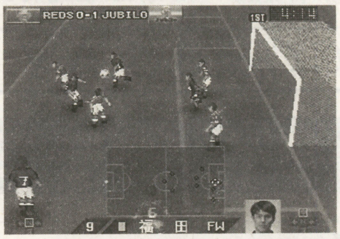
Jリーグ ダイナマイト サッカー64

（機種：NINTENDO64，発売日：9月上旬予定，価格：7500円）

今月はいつもより多めに、合わせ技でなんと3タイトルの紹介をさせていただきます。コンビニのチキンピラフ&チキンカレーみたいなものですね（なんか変なたとえだな)。ではまず1タイトルめ。これはNINTENDO64特有の3Dスティックの操作感を生かしたバリバリのサッカーゲーム，「Jリーグ ダイナマイトサッカー64」です。価格は7500円，9月上旬発売予定です。もちろんN64ですから，4人対戦もオッケー。みんなでコントローラーを持ち寄ってワイワイやりながらプレイすることも可能です。うーん，ダイナマイト。3Dスティックの操作でさまざまなフェイントが簡単にできますし，ちょっと高等テクニックを使えばヒールリフトなんかも可能です。パス一つとったってサーチパスもフライパスもヒールパスもできちゃうので，いろいろなバリエーションの攻め方が考えられちゃいますね。もちろんフォーメーションや作戦なんかも設定できたりします。チームはアビスパ福岡を含む全国17クラブチームですが，移籍エディットもできちゃうし，そのデータをコントローラパックに保存しておくことも可能なのです。カズとエムボマがツートップの浦和レッズなんていうチーム編成もできるので，いろいろ思い入れのある方にもおすすめです。

では最後にこのゲームの最も特徴的な部分についてプッシュさせてください。それは，ズバリ『スピード』ですっ！やはりサッカーはスピード，スピーディーなプレイにはどうしても目がいってしまいます。この「Jリーグ ダイナマイトサッカー64」はそんな超高速でスピーディーなゲーム展開の再現を念頭において作られたサッカーゲームなのです。3Dスティックの微妙で絶妙な操作感がダイレクトにスピードに反映されていて，快適なプレイを楽しむことができるのです。このハイスピードのサッカーゲーム，発売を楽しみに待っててくださいね！





さてさて，それでは残り2タイトルをぶわっとご紹介していきたいと思います。それでは8月8日，今号のベーマガと同じ日に発売のサターンタイトルを二つ。まずはOVAアドベンチャーという新ジャンル（イマジニア命名）のアドベンチャーゲーム，「ぱにっくちゃん」（¥6800，サターン専用ソフト）です。不思議な少女「ぱにっくちゃん」と「とらぶるちゃん」がさまざまな問題を巻き起こします。90分以上のムービーがみなさんを魅了することでしょう。これは通常版の他に限定版（¥7800）も発売します。限定版には①ぱにっく&とらぶるピンズ②プレミアムCDシングル③なんと！ぱにっく&とらぶる着せ替えセット（！）がついてきてメチャお得！よろしくお願いします。

さらにもう1タイトル。豪快戦国絵巻，歴史シミュレーションの「天下制覇」（¥6800，セガサターン専用ソフト）です。こちらは史実に忠実なシナリオやクォータービューで展開されるリアルタイム戦闘システムなど，リアリティを追及したものになっています。天下制覇が成し遂げられるまでの徳川家康の史実を追うのもよし，史実に反して未知の歴史を綴るのもよし，自分だけの戦国絵巻を描いてください。

お便りお待ちしています！

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報課 宛

Ⓒ1997 エーマックス株式会社
Ⓒ1997 Imagineer Co.,Ltd.
Ⓒ龍〔RON〕1996,1997

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

やっほ〜!!夏，真っ盛り。毎日暑い日が続いていますが，読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？こちら福島はね，じめじめと蒸し暑い日々が続いております。夜なんかはほんとに寝苦しくてクーラーなしでは生きていけないわっていう感じなのよ。まだまだ暑い日が続くと思いますが，暴飲暴食に気をつけてあっつい夏を乗りきりましょう〜。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜///

AOKI×AOKI

イヤ〜，ホント暑いね〜っ！夏バテしそうだな。でもAOKIはやっぱり夏が好きだよ。みんなは海に行きまくってるかな？AOKIは海に行きまくって『ちび黒サンボ』になっちゃってます（笑)。海はいいなぁ……しかしっ！海の事故にはくれぐれも気を付けて，マナーを守って上手に遊びましょうねっ！

SPS最新情報：発売予告!!ＰＳ用ソフト３Ｄガンシューティング，その名も『HYBRID』(ハイブリッド）が97年末登場!!!これは，海外でも有名な３Ｄガンシューティングゲームで，今回日本初上陸!!絶対みんなの期待を裏切らない面白さだから，ぜひ遊んでください。絶対にハマルと思う！(まず自分がハマった……)

ギャルゲーも開発が順調に進んでいます。これにはセリフがあるんだけど，なんと有名な声優さんたちが出演してんだよ!!（声優さん達に会っちゃった！すげーラッキーッ!!!) その録音も無事終了し，ただいま編集の真っ直中です！声優さんの声が君たちのもとへ届くのはもうスグだよっ！『HYBRID』も『ギャルゲー』も期待して待っててくれっ!!!

AOKI×DIABLO：あ〜ぁ……。もう飽きて来たよ！前みたいな意気込みがＡＯＫＩにはもうない。いまんとこ Level.34でSTR 226・MAG 135(158)・DEX 128・VIT 133(436)のAC 312・TO HIT 267%だけど，もう，どうでもいいねっ!!!……〜なーんて。今は武器集めか，パブリックでOPEN GAME。　でもＰＫには注意してるよ。友達にPKKがいるから，襲われたら即報告してそのPKを退治してもらってるよ。被害に遭った人は『ベーマガ ＳＰＳスピリッツＰＫ被害対策係』まで。……な〜んちゃってっ!!!そんじゃっ，また来月！

(……あ〜暑い……)

新入社員其の四

「あれ，このモデム安いじゃん」思えば，この一言がすべての悲劇の始まりでした。

それは，95フィーバー真っ直中の96年１月の出来事でした。秋葉の駅を出てすぐの某店にて，それは売られていました。(宝くじ売場から数歩の，ちょっと前までＯＳ２を持った山口智子が立っていた店といえば，ピンとくる方も多いと思います）95導入直後であり，訳もわからず「インターネットを始めなければ」という脅迫観念にかられていた私に，その１万６千円のモデムは，「ダンジョンの中で力尽きる寸前に見つけた秘薬」の如く私の５感をひきつけました。店員の兄ちゃんに，「このモデム，大丈夫なの？」(当時288モデムは，安くても19800円位していた）と聞くと，「ＯＳはなにを使ってますか？」との逆質問。待ってましたとばかりに，「95です」と得意気に答える私(当時は，ちょっと自慢できた)「95なら，PnP対応モデムですから，何の設定もいりませんよ。マニュアルは，英語ですけど袋から出すことさえないんじゃないですか？」との答。よっしゃ，兄ちゃん，気に入った。数分後には，モデムを抱えて，車中の人となりました。

(｢何しに，秋葉へ行ったの？」などという質問は野暮ってモンですぜ）Ｄ食のプロデューサのような外観の兄ちゃんの言葉に嘘はなく，本当に簡単に設定が終了。早速，控えておいたＨなホームページへ直行。翌日からは，「インターネットってマスコミが言うほどのモンじゃないよね」などと周りに得意気に話す日々でした。そう，３週間だけは。

「あれ，モデムがない」何げなしに，システムのプロパティを見ていて気がつきました。「ま，こんな日もあるかな。95ももうちょっと枯れてこないとだめかな？」などと，偉そうなことを考えながら，ＩＥを起動しました。

「モデムが接続されていません」「あれっ」

………

「えっ，{さっきからお前は，何を書いてるんだ？}，何って，パソコンにまつわる苦労話&失敗談ですけど――，秋元きつねさんのサインも欲しいし」「えっ，{そういう場所じゃない？}，だってこれ，○ＹＥ○ＣＯ○の東○○ホ○会じゃないの？」「えっ，ベーマガ？」……

橋本の蹴りに免疫のない小川には崩れ落ちるようにダウンするしか術がなかった。そこには，橋本のＩWGピー

「えっ，{今度は，なんだ？}何って，週プロの記事ですよ。あっ，格闘技通信のが良かった？。じゃ，アンディーフグの特集でも，――」{ってそれはベースボールマガジン社}

……すいません。ボケたかったんです〜。悪気はないんです〜。まあ，６月に入った奴はこんな奴だということで……どうぞ，よろしく。

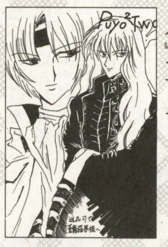
ど〜もありがとうございました。今回で新入社員の方々の特集は無事終了です!!新入社員のみなさん，ほんとにど〜もありがとうございました。また機会があれば登場してもらうことになると思うので読者のみなさん，その時まで楽しみに待っててね。

SPSイラストWORLD

今月もたくさんのイラストはがきを送ってくれて，本当にどうもありがとう。今月はお久しぶりの方が多かったですね〜。他にもい〜っぱいイラスト送ってもらったんだけど掲載できなかった方，ごめんなさい…。　By よ〜こちゃん

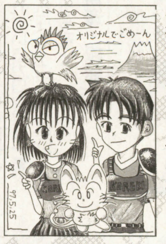
◀埼玉県　P・N　MINO
すっご〜いい!!これ全部手書きだよね。

◀東京都　P・N　ぶんちょ
と〜ってもかわいいイラストをど〜もありがとう



◀熊本県　P・N　楸
このイラストは「蒼霧羅夢さまへ」ですって

◀大阪府　P・N　にんじんきらい
かなりストレスがたまってるみたいだね。そんな時はイラストを書いてストレス解消しよ〜!!



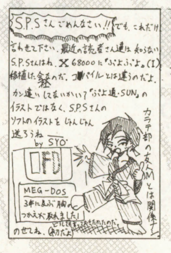
◀広島県　P・N　さだかね コレキヨ
オリジナル大歓迎よ！次も黄金の右手から生まれる，ステキなイラストまってるよ〜

◀北海道　P・N　銀猫
ほんと，お久しぶりだね！期末テストの結果はどうだったのかな？

◀大阪府　P・N　テスト2週間前
ほんと，毎日暑いね。勉強も大切だけど，たまには息抜きも必要よね（？）

◀愛知県　P・N　ストロバヤ＆福岡県　P・N　ぱーす・すと〜ん
このイラストは，お二人の合作ですよ。ぱーす・すと〜んさん，お手紙ありがとね!!

◀東京都　P・N　雷侵狂
すっごい迫力があって，なんだか恐い…！



◀東京都　P・N　昇(SYO)
貴重なご意見ありがとう。これからもどんどんイラストを書いて送ってね

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

全国8千万人のT.A嬢ファンの方々，大変申し訳ありません。今回のこのコーナーを担当させていただく，『ヴァンパイア　セイヴァー』の対戦企画ですっかりお馴染み（?）の秋浜と申します。これからは気軽に『はまぁ』と読んで頂けると嬉しいです。個人的にはこのコーナーを乗っ取ったつもりでおりますので，来月に別の方が担当されていたら，私は闇から闇に葬り去られたと思って頂いて結構です。ちなみにT.A嬢は私の隣りの席です（意味深な発言）。それではいってみましょうか。

暑い夏の夜のお供に…

全国1億2千万人の（なおも増大中との未確認情報あり）アメコミファン&格闘ゲームファンの方々，大変お待たせしました！このコーナーを熱心に読んで頂いている方なら，きっとこの本と一緒に買って頂いていると個人的に信じています。そう，サターン版『MSH』です。

アメコミのヒーロー達が繰り広げる豪快なバトルは，暑い夏の夜をさらに『熱く』してくれること間違いなし！みんな，そうだよね!?（ここで観客のほうに耳を傾ける）…うんうん，素直でよろしい。お兄さんは嬉しいゾ。

ちなみにお兄さんは（そろそろ生命の危険を感じてきたので元に戻しましょうか）キャプテンアメリカがお気に入り。皆さんのごひいきのキャラクターは誰ですか？余談ですけど，日本版のスパイダーマンって巨大ロボに乗って戦ってませんでした？

実はこのロボットが隠しキャラで…ウソです。ごめんなさい。

『ポケットファイター』で夢の対決!?

そろそろ町中にも『MSH VS.SF』が出回っているかと思いますが（ダンのプレミアムサインを実戦で活用している方，こちらまでご一報を），この秋カプコンが自信を持ってお送りするアーケード用ゲームが『ポケットファイター』。可愛いSDキャラが画面狭しと暴れまわる格闘ゲーム…なんて説明を聞いて，ちょっとばかりプレイするのをためらっているそこの君！それは甘い！甘すぎる!!

何を隠そうこのゲーム，カプコンキャラのオールスターが出演（?）して，夢の対決を繰り広げてくれるのです！ストII，ヴァンパイアシリーズは言うに及ばず，ストIIIのいぶきやウォーザードのタバサも登場。さらに背景にはどこかで見たようなキャラ達がそこかしこに…君は何人見つけられるかな!?

見て楽しく，やってもっと楽しいこのゲーム，登場はもう少し先になりますけど，老若男女を問わず楽しめること請け合いの作品です。お楽しみに！

皆さんお待ちかね！『はまぁの部屋』

るーるる，るるるるーるる…どこかで聞いたことのあるハミングで始まったこのコーナー，タイトルを考えるのが面倒になったので，そのまんまです。フェリシアを愛し，キャプテンアメリカをたたえる人達はよっといで！…いえ，他のキャラ達も大好きですよ，念のため。記念すべき第1回は，なーんにも考えていないためこれにて御免…とうわけにはいかないか，やっぱり。取りあえず今回の対戦企画の事を書きましょう。（読んでね！）

実はこの企画に参加することが決まったのは当日，取材の10分前。取材室に入って軽くウォーミングアップをしただけでいきなり対戦。それもこれもみーんなT．A嬢が悪い！と書くと，なにせ席が隣りなだけに何をされるかわからないのでやめましょう（思いっきり書いてるやんけ！）。もっとも，対戦のほうは私の先輩が一人で片をつけてくださったので一安心。ありがとう福本さん。

お互い持ちキャラを使っての対戦では，サブキャラのデミトリで勝ったものの，メインキャラのフェリシアでは完敗。世の中こんなもんでしょう。また修行してこの企画をやりたいですね。そんな訳でこのコーナー，基本的に何をするかわかりません。リクエストがあれば可能な限りお応えしましょう！それではまた明日（違うだろ）。

イラストギャラリー

学生の頃は美術の成績が良くなかった私にとって，こういうイラストはおよそ無縁のものでした。　個人的にはH.R.ギーガーのようなエグいイラストが好みなんですけどね。

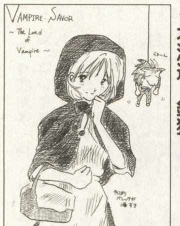
あ，選ぶときにはあまり意識してないですよ。ご心配なく。

◀大阪府・にんじんきらい

『バ』じゃなくって『ヴ』！という突っ込みはさて置き（えーんかい）…うーん，彼女なら身内でもやりかねないかも。

◀神奈川県・たぬき

なんとも言えない味があっていいですね。『わふー』もいいです。このままぬいぐるみにしてもOKかなぁ，と思います。



◀北海道・銀猫

純心そうなバレッタもいいけど，吊るされているガロン君に一票。そして私はフェリシア使い（なんのこっちゃ）。

▶鹿児島県・非道姫弐羅参上

『セイヴァー』の新キャラ，女性の比率が75%ですから，危機感感じてるんでしょうね，この3人。邪推ですけど。

▶鹿児島県・かみら

あ，あのー，なんか異様に存在感のあるレイレイなんですけど…こういう顔の人，身近にいそうですよね。

▶愛知県・GO!KING

思いっきりやったほうがいいですよ。息抜きする時はきちんとしないと，勉強に集中できなくなりますから（浪人経験ありの会社員より）。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE

▲安部貴弘

奈美　皆さん，こんにちはー。1か月ぶりのご対面ですねっ！お元気でしたかっ？？？

竹崎　先月に引き続き『ベーセガ』は…。

奈美　2度目の登場となり，やっと慣れてきた新人ゲーマー奈美と…。

竹崎　おなじみ，竹崎の両名でお送りします！

奈美　息もピッタリな2人！ですねっ。シンクロ率は120%を超えています！

竹崎　それはおいといて，エヴァと言えば…。

奈美　エヴァと言えば？

竹崎　緊急発表！（ぱちぱち）なーんと，エヴァの新作タイトルが発売決定！その名も「デジタル・カード・ライブラリ」だっ！

奈美　竹崎さんばっかり，しゃべってズルイ！

竹崎　じゃあ，あとは任せた。

奈美　サターン3作目のエヴァは，データベースソフトだった！今ハヤリのトレーディングカードの要素やミニゲームも入った欲張りなソフトなんですよねっ？？？

竹崎　他にも，続々と，新作タイトルが発表になっている！　あとは，どーぞ！

奈美　はい，それでは，早速，わたくしが…。まず，竹崎さんもお好きだとゆー，森高のソフトがリリース決定！

竹崎　と聞くと，ポリゴンの森高が踊るのかと思いきや…。

奈美　ええ，違うんですっ！これは，パソコン版で大ヒットした「渡良瀬橋」に新曲や未公開映像を大幅に追加したソフトなんですよっ。データベースが続いたので，もひとつ，行っちゃいましょうか？

竹崎　次は，歌謡ショウも面白かった…。

奈美　「サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ(仮)」ですっ！！力作ですよ！！

竹崎　だが，サターンのラインナップは，データベースばかりじゃないっ！！

奈美　そう！ちゃんとゲームも用意してます！

竹崎　まずは，発売から1年以上たった今でも高い人気を誇っている「Ｊリーグ プロサッカークラブをつくろう！」。その，つくろうシリーズ最新作の登場だ！！

奈美　「プロ野球チームもつくろう！」です。「も」って言うのがポイントです(笑)。2頭身のポリゴンキャラが，すごーく，らぶりぃなんですよー。でも「サッカークラブ2」のことも忘れないでね！

竹崎　この「野球つく」は，見た目がかわいいだけじゃなくて，ゲームシステムを，もはや説明不要のドジャース・野茂選手が監修してるんだ。

奈美　ぢゃあぢゃあ，この前，アメリカに出張するとかなんとか言ってたのは，こーゆーことだったんですね？？？

竹崎　こーゆーことだったんです。

奈美　…ところで，野茂選手のサインは，当然もらってきていただけたんですよね？

竹崎　さあさあさあっ，映画の公開に合わせて，「ロストワールド」のソフトも出るぞ！

奈美　アーケードでも，稼動中ですよね「ロストワールド」。音と映像が大迫力なんですよ！

竹崎　念のため，アーケードとサターンの「ロストワールド」は，別物ですよ。

奈美　その分，楽しみが増えましたね！

竹崎　「全日本プロレス」も発売になるし…。

奈美　私がこよなく愛する，バーチャからウルフとジェフリーもゲスト参加するとゆー。会社でも家でも大忙しですね！

竹崎　家で，ゲームしてるんだよね？

奈美　「ラストブロンクス」が出ましたから！我が家のバーチャスティックプロが，大活躍してますよ！サターンは，24時間フル稼働ですし！！

竹崎　24時間遊ぶってことは会社には来んのかおまえは!?　とか言ってるうちに，今月もおしまいのようですな。

奈美　ハイ。つまり，どんどん新作が発表になって，ますます忙しくなるってことです。2人で残業すれば，楽しいですよ！

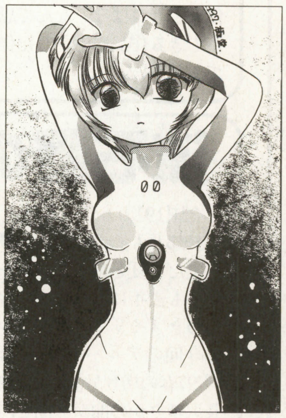
竹崎　みんなでね……。

奈美　イヤなんですか！？

竹崎　みんなで残業しようね。

◀鈴風
バ…バーニングライバルときたか!!

◀プー太
サクラ2はゲームショウでの公開へ向けて準備中！



◀敬称略様へ
ついにサターン購入とか。ありがとうございます。

◀みいね
繊細なイラストは少女漫画のようですね

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

暑いっすね！といっても，これを書いてるのは7月上旬なんだけど，皆さんの記憶にも新しいとおり，今年は6月から猛暑に突入してましたからねえ。台風も来たし。「暑いっす」の字ヅラにも実感がこもってるっす！（別にこもってない）
さて，この本が出る頃は意外と冷夏だったりして，なんて思ったりもしますが，実際のところいかがでしょう皆様。

ラジオ班広報活動

文化放送系「CLUB db STATION」で好評放送中のドラマ『クリック&デッド～NETWAYスイーパーズ』が8月21日，いよいよCDリリース開始！リスナーの人からは「ドラマ面白いんだけど，会話のテンポが早くて」とか「粋だねえ」とかのお便りをいただいてます。CDでじっくり聴いてやっておくんなさいまし。知的美女リン(CV：桑島法子)は，TVで吹替の洋画を観ていて「このヒロインの声は誰だ？」って気になって調べたら高島雅羅さんだった，って経験のある人なら（←俺だ）どっぷりハマること間違いなし。
さて，もう一人のヒロイン早紀は対称的にセクシー系武闘派オトナの女。危機に直面してもウィットあふるる会話を忘れないジョンブル魂（日本人だけど）に我々は完全KOです。演じるのは，あの（←今やこれで通じる）金月真美。
金月ファンにもうひとつオススメなのが「金月真美MOONLIGHT LIPS」の番組をCD化した『灼熱のLOVE♥トレイン』。都営荒川線の車内から，真美さんのオトナ部分・コドモ部分ひっくるめた恋愛のホンネを引き出したスペシャルCDです。名曲「とても近い遠くから」のフルアレンジバージョンも収録。9月3日リリース，ラテンな恋の波動は残暑より暑いぜ！意味不明。
「MOONLIGHT　S」といえば劇中ヒロインを演じる丹下桜ちゃ，の新作ドラマ『2010年ラジオの旅 アンドロイドアナMAICO2010』も9月3日に発売！ニッポン放送でオンエア中のドラマを12cmCD1枚にギュウ詰め。エンディングテーマ「tune my love」も良いぞ～。
ということで，モロモロよろしくね。

コナミレーベルインフォメーション 番外編

今月はアーティストラッシュ！丹下桜さんのシングル「2色だけのパレット」が8月21日に発売。3カ月連続でシングルリリースというパワフルな活動を繰り広げる桜ちゃん。カップリング曲の作詞も手がけて，シンガーとして，アーティストとして，よりキュートにステップアップ。この曲を聴いて，ますます桜ちゃんのトリコになろうっ。ね，忍空I田さん？（内輪ウケ）そして，國府田マリ子さんのシングルも9月3日に発売です。マリ姉のシングルも6枚目。1枚ごとに光輝くマリ姉のシングル，タイトルは「風がとまらない」。種ともこさんの作詞作曲で素敵な曲なんだけど，なんてったってカップリング曲はマリ姉の作詞作曲なのだっ。9月26日にはアルバムも発売予定だし，楽しみだわっ。同じく9月3日にはゆり姉こと長沢ゆりかさんのシングル「エル・ニール」発売。ゆり姉の歌って，気持ちが不安定なときに聴くと落ち着くの，知ってた？エル・ニールのいろいろなバージョンが収録されていて，小○さんみた～い……ハッ。いやいや，えっと……あの……さゆ鈴のいちばんのおすすめはねっ，9月3日発売の「笑顔いっぱい」菅原祥子さんのシングルだ！なぜって，さゆ鈴の作詞なんだも～ん，うふ♥月刊ときめきメモリアルにて行なわれたベストソングカウントダウンで2万票を超える投票の中，堂々1位を獲得したさっちゃんのファーストシングル，聴いてね聴いてね！

さゆ鈴のひとりごと

この夏はミュージカル三昧。なかなかいいのがそろってんるだよね。東京青山劇場から始まって，大阪，名古屋，大阪，東京と飛び回りながらミュージカル漬け。あ～，考えただけでゾクゾク。海外もいいけど，3時間の夢，ミュージカルにあなたもでかけて見ませんか？次号ではその感動をお伝えできればな，なんて思います。あなたも，期待できる作品や感動した作品があったらぜひ教えてください。

アヴェ 究極の夏編

あ，みつかっちゃったかな？あのね，いまスタジオでコレ書いてます。ども，アヴェです。この秋に登場する，MIDI collectionの新作，レコーディング真っ最中なんですぅ。聴きたいでしょう？この内容は，来月のこのページでお知らせしちゃうつもりだよん。またみてねぇ～。
そんな訳で，今日は特別だぁ，「そこの君だけにBigなお知らせしちゃったりなんかしての日」にしますぅ♥でも，やっぱやめた。明日にします。だって，いまレコーディングの最中なんだもん♥（あの～アヴエ兄，♥マーク多すぎなのでは？by さゆ鈴）
……そして，翌日。
昨日のアヴェ，ちょっと変ですね。アホアホモード入ってますね。でも，今日は違うぜ。……と書き出したのはいいが，暑さに敢えなく打ち負かされてしまう。今は，とある日の朝9時38分。あと，2分で出発せねば（涙）……せめてお知らせだけでも，GO！
ときめきメモリアル対戦とっかえだま&ポイッターズポイントのオリジナルゲームサントラが8月21日に2,243円で発売なのだ。ときめきとファンクが一度に楽しめるすんごい1枚。
さらに，KONAMIX。これは……すごすぎて……今の私からはとても言えません。次号で詳しくご説明いたしますので，メモとペンの用意をして待つように！
そんな訳で，今年の夏は日射病に注意だ！（と，今日もアヴェ兄は錯乱状態のまま，スタジオに向かうのであった。）

流石野の言い分 どっぷり夏休み編

全国191万6千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥
夏だ！夏と言えば，ボーカルコレクションだ！今年も去年に引き続きこの季節にお送りする，ときめきメモリアルボーカルシリーズ。4作目になる今回のアルバムは「月刊ときメモ1～6」と「'97春の増刊号」より18曲，新曲2曲，丹下桜と長沢ゆりかの曲が2曲と，なんと22曲という超大ボリュームでお送り致します。どうだ！って感じッス！
そして9月3日には「月刊ときめきメモリアルNO.14」が発売されるのだ！金月真美・小野坂昌也のコンビは今回も絶好調!!上田祐司が歌う早乙女好雄イメージソングと，関根明子が歌う如月未緒イメージソングを収録だぁ！さ・ら・に♥上田のゆ～ちゃんはマミ姉のゲストりっぷすにも登場してくれてるよ。また，前号で告知した新企画「あなたが作るときめもソング」もついにその全貌があかされるッス。みんなで，いい歌，つくろうぜぃ!! 力作，自信作をどんどん送ってちょうだいっ。ボク，待ってるからね！

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

シリーズ第2弾!!シミュレーションRPG「ファーランドサーガ時の道標」絶賛発売中!!

TILK ～青い海から来た少女～（仮）

今度の冒険は，セガサターンだ！――

懐かしさと，心温まるストーリーにファン急増中！の「Tilk」が，セガサターンに登場します。

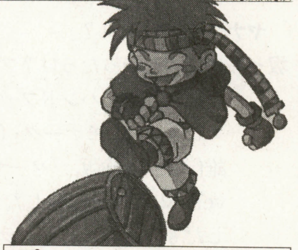
主人公ビリーと仲良しグループが暮らすティルク島では，懐かしい少年時代のような，秘密基地から始まる楽しい時間が流れていました。しかし，シルキーとの出会いをきっかけに，ティルク島をめぐる本当の「冒険」へと発展してゆきます……。

サターン版では，豪華声優を多数起用。しゃべるビリー達の活躍ぶりに注目！

登場人物紹介

ビリー：平松晶子

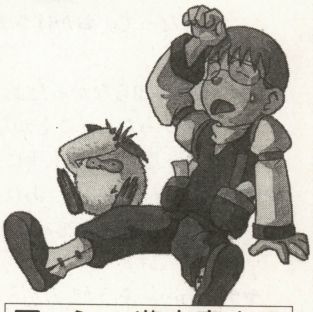
シルキー：荒木香恵



パック：小林さやか

メリル：菅原祥子

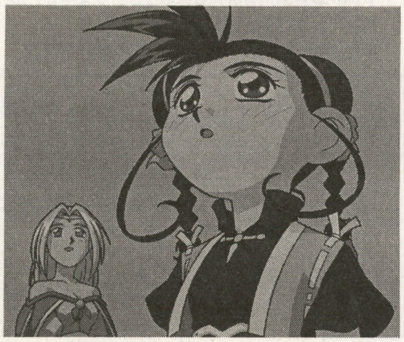
グルス：渡辺久美子



フォン：瀧本富士子

魔法使いになる方法 ～夢見る星の物語～

発売中



魔法使いになる方法が発売されたよ。お師匠様から課題を貰って，冒険にでかけよう！！！！！
主人公に名前をつけてあげて……ゲーム開始！！！！自分の状況や道具の使い方，魔法の使い方などをしっかり把握することが大切だよ。さあ，立派な魔法使いになれるかな？？？！！！

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530
大阪市北区松ケ枝町1-3　高栄松ケ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト

▶静岡県　P・N　双樹

▲神奈川県　P.N 美貴千博
新しい学校の方，かんばれ！！！

▶広島県　P.N　さだかねこレキヨ
「まーご」は男でしょうか女でしょうか？想像におまかせします。また，投稿してね。

◀東京都　P.N　蒼霧羅夢
プリクラの写真を送ってくれてありがとう。忙しそうだけどまたお便りちょうだいね。

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフおよび営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社の担当までお問い合わせください。

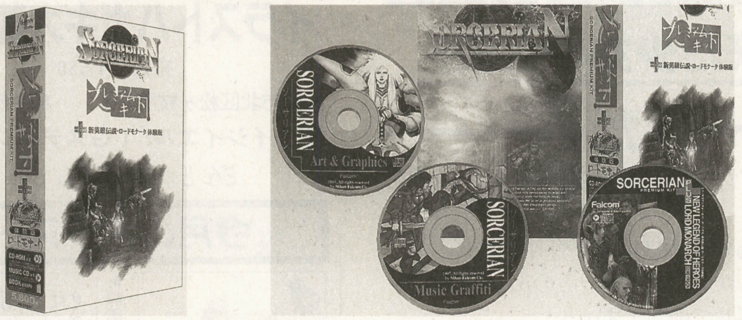
職種：アニメータ，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190東京都立川市曙町1-14-13
TEL0425-27-6501(代)
FAX0425-28-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN9係
http://www.falcom.com/

プレミアム版を入手しそこなった君に朗報 『ソーサリアン・プレミアムキット』発売中！



◀こんな感じで入ってます。体験版だけじゃ満足できなくなるかも？夏だしね。

坂っち「毎日暑いね〜。溶けちゃいそうだよ」
ヤナ「ほーんと……こんな日はクーラーガンガン効いた部屋で昼寝したーい」
坂っち「でたぁ〜，寝ぼすけヤナが。でも学生が羨ましいねぇ，夏休みなんてのがあってさ」
ヤナ「やめてよっ。夏休みなんて大キライだぁ！」
坂っち「え,急にどーしたの？なんかあった？」
ヤナ「いとこがさ……休みだから遊びに来てて。ヤナが会社に行ってる間に，大切なものを持ってってちゃったのぅ」
坂っち「それってもしかして……」
ヤナ「そう……『ソーサリアン forever』の特典CD」
坂っち「あちゃ〜……毎朝聴いてるっていうあのCDかぁ」
ヤナ「レギュラー版を買ったのはいいけど，やっぱり特典が欲しくなって，でも探してもどこにもなくて」
坂っち「そりゃ〜そんな状態の時に欲しかったものが目の前にあったら，ね〜……でもいーんじゃない？あげちゃったって。飽きるくらい聴いたんでしょ？」
ヤナ「それでも手元に置いときたいんだよぅ……だって，限定ソフトの特典なんだよ!?プレミアム品なんだよ!?もう手に入んないんだよ!?わ〜ん，ヤナのコレクションがぁ〜……」
坂っち「じゃ『ソーサリアン・プレミアムキット』買えば？」
ヤナ「……何それ？」
坂っち「知らなかったっけ？プレミアム特典のＣＤ２枚にハンドブックでしょ，さらに『ロードモナーク』体験版，『新英雄伝説』体験版，『ソーサリアン forever』のデモを収録したＣＤをプラスしたものなの。レギュラー版しか買えなかった人達の「どーぅしても！」っていう熱い要望にお応えして企画されたんだって。おかげさまで好評発売中よ」
ヤナ「え〜，知らなかったよ。じゃあかえってよかったってことかな？だって非売品だったデモＣＤも手に入るわけだし」
坂っち「げんきんな奴〜。あれ？でも確か会社にも１本置いてあるって言ってなかったっけ」
ヤナ「あ……そうだった」
坂っち「……もう友達やめようかな……私」
ヤナ「やー，そんなこと言わないで〜。坂っちぃ〜」
坂っち「どんなゲームが試してみたいって思ってた人にも良いチャンスよ！」

代々木ファルコムショップ 夏休み特別フェアー 開催中！ 『完売＆プレミアCD入手を狙え！』

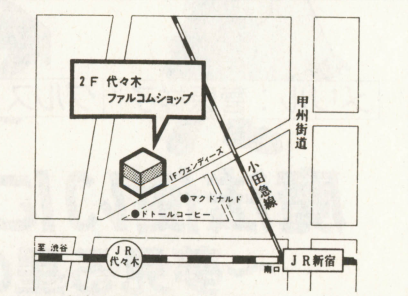
■夏休みフェアー：期間 〜8/31(日)まで。

「わ〜い，夏休み，東京にいくぞ。ファルコムショップにいくぞ」と楽しみにしてる人にも，「いや〜，僕は近くに住んでるけど…」という人にも，おいしい話…。

① 2,000円以上お買い上げの方全員，空くじなしの福引がひけるよ。景品は，当たってからのお楽しみ！
② さらに，5,000円以上お買い上げで，お好きなサンプルCD（3,000円まで）を，また当社指定ゲームソフトのお買い上げでも，お好きなサンプルCD（価格規定なし）をプレゼントします！

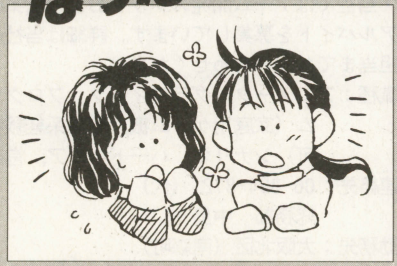
サンプルCDといっても，新品の商品同様。逆に，世界を探してもサンプルの文字が入ったものは数少ない逸品，プレミアもの間違いなしだよ！完売ものも数多く用意されてるから，CD屋を探し回って『どうして，どこに行ってもないんだ〜』なんて諦めかけてた君，プレミアものに目がない君，この機会を逃す手はないぞ！
（詳しくは，ショップまでどうぞ）

■ショップで，今流行りのトレーディングカードの販売を開始したよ！秋には，ファルコムからも，発売が予定されてるし，いろいろ取り揃えてるから，よろしくね。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00〜18:00 毎週水曜日定休日

なっなに〜っ 速報！ 新作情報の発表来月にせまる？



坂っち「ヤナ，聞いた？ 来月のこと」
ヤナ「えっ，知らない。何なに？」
坂っち「来月ね，新作についてなにかの発表があるらしいんだ〜」
ヤナ「えっそうなの？」
坂っち「うん，詳しいことはよくわかんないんだけど…。」
ヤナ「ほんと？それデマじゃないよね？」
坂っち「あったりまえじゃない。そんなの載せたらユーザーのみんなに怒られちゃうもん」
ヤナ「そりゃそうだ。じゃあさ，その新作ってもしかしてあの『 ピー 』のことかなぁ」
坂っち「とにかく来月号はチェックだよ！」

第50回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

今月もマジカルステーションの日がやってきました。先月号がつい昨日のような気がするのに……。それというのも7/18の「花火職人になろうの豪華版」から始まって，8/1の「激突甲子園」，8/8の「花火職人になろうの普及版」と魔法から立て続けにソフトが発売されたから。「発売された」と過去形で書いたけど，これを書いている時点ではまだ発売されていないわけで，その準備で忙しくて，忙しくて。

そんな中マジステは，ゆっくりとみんなのイラストなんかが見れる，心休まる空間。疲れはてた肉体を引きずりながら，精神だけでもリフレッシュして今月のマジステをお送りします。

激突感を味わえ！ セガサターン版「激突甲子園」

夏。真っ青な空に立ち昇る入道雲と照りつける太陽。そんな中，緑のもえるグラウンドで汗を流して栄冠をつかもうとする高校球児達……。

ごめん。やっぱり書いてて暑苦しくなってしまいました。そんなときは，クーラーのきいた部屋の中で「甲子園」シリーズをどうぞ。身体は涼しく，心は熱くなれます。

おかげさまで，プレイステーション版「甲子園V」は大好評。本当によく売れています。一時期店頭では品切れしていたみたいだけど，今なら もうそんなことはないと思います。未体験の方はぜひ買ってみてください。

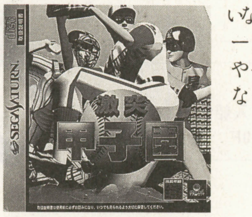
で，今月はセガサターン版「激突甲子園」の紹介です。8/1に発売され，テレビCMも流しているから，知っている人も多いかも。

このセガサターン版「激突甲子園」では，プレイステーション版とはひと味違った"甲子園感"を出しています。育成シミュレーションとしてコマンド入力で選手を育てるプレイステーション版とは異なり，「激突甲子園」ではその名の通り，パワーとスピード，肉体と肉体の激突が選手を育てるキーポイントとなっています。つまり，試合中のいろいろなプレイ，アクションが選手を育て，チームを強くしていくのです。

もちろん３Ｄフルポリゴンとモーションキャプチャーされたリアルなグラフィック。さらに迫力の激突シーンは，カメラがその様子をズームして伝えます。校庭の雑音から甲子園の応援まで，その場その場のサウンドも臨場感を煽ります。

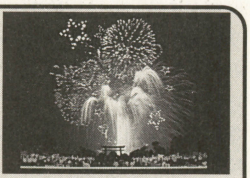
「甲子園」シリーズでは常識の，全国4089校すべての高校データは今回も健在。自分の母校で，夢の全国制覇を目指してください。

ところで，この激突甲子園の完成を記念して，会社で野球大会が行なわれました。冒頭では「暑苦しい」なんて書いたけど，汗を流してする野球もやっぱりいいですね。みんなも部屋にばっかりいないでたまにはスポーツしましょう。でもやっぱり毎日やろうとなるとイヤかも。



タイトル：激突甲子園
対応機種：セガサターン
発売日　：好評発売中
標準価格：5,800円（税別）
ジャンル：スポーツアクション

花火も よろしく！



タイトル：花火職人になろうの豪華版
対応機種：Windows95（CD-ROM 3 枚組）
発売日　：好評発売中
標準価格：11,800円（税別）
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

タイトル：花火職人になろうの普及版
対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日　：好評発売中
標準価格：7,000円（税別）
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

☆まじかる・あ〜とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「召喚士」

今月のお題は「召喚士」。このお題は難しかったようですね。投稿の数も少なくて，少し悲しかったです。みんなに，難しいテーマにも負けず素晴らしいイラストの描ける人になって欲しいという親心が伝わってないのかなぁ。

今月の金賞はふじさきさん，銀賞は加藤義啓さん，抽選での当選者は一真渉さんです。この３人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

◆11月号のテーマ

さて，今月募集するテーマは，ねことりやすきちさんの案を採用して，「弓使い（アーチャー）」です。こんな風にみんなの意見も採用していくから，イラストの裏にでも希望するお題を書いといてくれたらうれしいです。

次号のまじぎゃらは，「海」の発表です！（これも難しいぞ）

〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。（プロフィール等も書き添えて）
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう１度確認！

金のホログラム賞

「カケル」投影装置を使って呼び出すそうです。でも，彼女が人格を持っているなら，それはもう立派な召喚でしょう。
◀ふじさき

銀の魔法軒賞

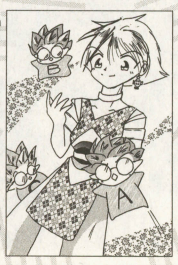
「好羅面（ハオ・ラーメン）」9歳のときから研究を始め，18年の歳月を経てラーメンの召喚に成功……。いやぁ，バカでいいですねぇ。
◀加藤義啓

「？？？」右下にいるのが召喚した人。左と中央が召喚した悪魔「ヴェルヴィル」。
◀ねことりやすきち

「醤油」特技は敵前召喚。だけど平均２〜３時間かかるらしい。
◀昇（SYO）

「ライム・アリステス」５歳の見習い召喚士。何を召喚するかは分からない？
◀中西ジロー

「ディーン・アクアサイド」後ろに見えるのが，今呼び出したカイザードラゴン。
◀白宇



「サクセス」あ，男の子だったんだ。イヤリングしてるしてっきり女の子かと……。
◀ゆうちょ

「リア」次のテーマ希望は「女子高生」。う，やらないけど見てみたいかも。
◀一真渉

空だ！海だ！ゲームの夏だ

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

悠久幻想曲 ドラマCD

Media Works CD 97.8.6 ON SALE ¥2548(税込)

エンフィールドの街で繰り広げられる笑いと涙(？)の大巨編ドラマ。「ゲムドラナイト」では放送されなかったシナリオを含んだ完全版をアナタにお届けしよう。今回のストーリーは氷上恭子さん扮するシェリルが，ある事件に巻き込まれるお話。で，シェリルに恋するアレフ役の子安武人さんが，これまたドラマのテンションをムチャクチャ最高に引き上げくれちゃって，もう信じられないくらいのハイテンション作品が完成した！ とにかくこのCDを聴いて頂ければその凄さを実感していただけると思う。ラジオの収録のときから演出の千葉繁氏に「もう，好きにやって頂戴！」と言わしめた作品だもんね。CDのほうも大爆発の出来ダス。

THE KING OF FIGHTERS '97

SNK 新世界楽曲雑技団 CD 97.8.20 ON SALE ¥1835(税込)

さあ今年もKOFのシーズンがやってきました。今回のアルバムはなんと2枚組だ！ オリジナルミュージック&S.E収録のディスク1とボイスコレクションのみ収録のディスク2（シングルCDサイズ）があり，内容，楽曲数，ボイスのボリュームどれをとっても大満足の仕上がりです。

オリジナルミュージックは迫力のギターサウンド中心の主要キャラクターテーマと，バラエティに富んだステージテーマを主に構成され，キャラクターファンもゲームファンも納得の内容になっています。ボイスも新キャラ，含めて総勢30キャラを超える充実ぶり。京，庵をはじめとする大人気KOFキャラのほかにも，投票で選出された山崎竜二，ブルー・マリー，ビリー・カーン，新キャラの矢吹真吾やユキの声も聴けてしまう！ 存分にお楽しみくださいませませ。

ギース・ハワード

SNK 新世界楽曲雑技団
CD 97.8.20 ON SALE ¥1529(税込)

今回のSNKキャラクターズ・サウンド・コレクションはあの悪の帝王ギース・ハワードだ！ 餓狼伝説の登場以来，常にそのクールな悪の美学によって人気を集めてきた彼だが，素顔はほとんど明らかにされてこなかった。そこで自叙伝風ドラマ4編を挿入し，その内面に肉迫！またSNK開発者によるギース像もインナーに掲載した。曲のほうは新たに収録したギターによる“Mellow Ver.”を収録。今までとは一味違った，どこか悲しげな曲調が，様々な想いをあなたの胸に甦らせることだろう。

Star Sweep/AXELA

CD 97.8.20 ON SALE ¥1529(税込)

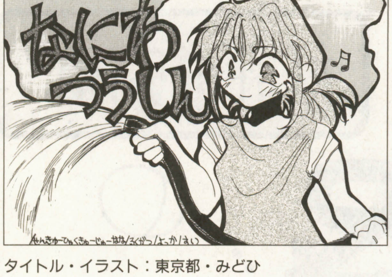
今回のCDはアーケード用オリジナルバージョンだけでなく，プレイステーション版でのみ聴けるバージョンも収録のすぐれモノ！ さらにアクセラのサウンド担当・有坂光弘氏をアリカのサウンドチームが強力にバックアップ。なんと細江慎治，佐宗綾子両氏によるアレンジバージョンまでボーナストラックとして入っているという，超豪華盤になりました。つまり曲によっては三つの別アレンジが聴けるということですね。声優として人気急上昇，鈴木真仁のキュートボイスも必聴だ！

卒業 Vacation

Marcus 毎日コミュニケーションズ
CD 97.8.20 ON SALE ¥2548(税込)

南の島を舞台に，歴代の清華女子高校ヒロイン15人が総結集し，それぞれのドラマを繰り広げる真夏のスーパーコンピレーション！ 今回は声優オーディション「ボイスチャレンジャー」にて全国から選抜され，話題の牧島有希，岡本麻見，岡田純子の3人を大フィーチャー！ プレイステーションのオープニング「はっぴー ばけーしょん」をフルサイズで収録し，3人のイメージに合わせた新曲も書き下ろし＋ニューレコーディング。夏色気分いっぱいのサウンドトラックをお届けいたしますデス。

CHECK!Book Mark URL:http://www.scitron.co.jp/



タイトル・イラスト：東京都・みどひ
タイトル冠文：茨城県・雨月風太

おもしろ周波数 なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

スキャンコンバーターの怪しい使いかた

こんにちは！暁です。

今回は，スキャンコンバーターの怪しい使い方をご紹介しましょう。

業務用のゲーム基板をお持ちの方で，基板の映像をビデオテープなどに録画したいと思ったことはありませんか？　基板の映像信号のタイミングはNTSCと若干異なることが多く，通常のビデオ・エンコーダー（XAV-2Sなど）でビデオやSの映像に変換しても，正常に録画できません。

しかし，マイコンソフトのスキャンコンバーターをうまく組み合わせることで，ゲーム基板の映像を安定してビデオデッキで録画できるのです。

ただし，あらかじめお断りしておきますが，録画した映像は，個人が観賞用に楽しむ以外には，版権元の許可がないかぎり，複製したり，販売したりすることはできませんのでご注意ください。

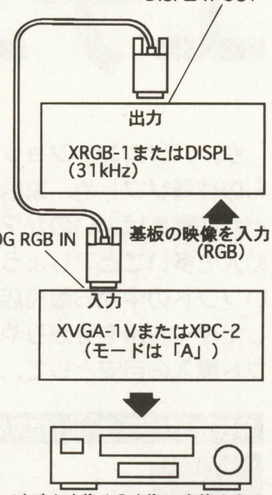
接続方法は右図のようになります。

特有の症状

この方法で，映像をビデオテープに録画すると以下の症状が発生しますのでご了承ください。

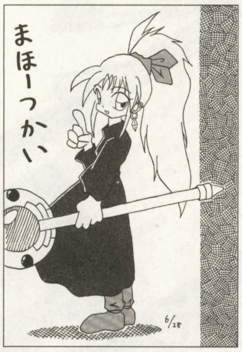
1．スクロールにガタつきが発生し，スムーズ・スクロールができない。
2．画面にモアレ（縦縞）がたくさん発生する。

PCBとの接続は，あくまで参考としてご紹介させていただきました。そもそも，XVGA-1VやXPC-2は，パソコン用に設計されているため，PCBの映像がうまく録画できなかったり，映像が出力されない可能性も十分考えられます。ですから，これを目的に当社のスキャンコンバーターを購入するようなことはお奨めできません。あくまで，「試しにやってみよう」程度の心づもりでやってみてください。



ビデオ映像やS映像に変換された映像をビデオデッキで録画します。

ありがたいおハガキのコーナー



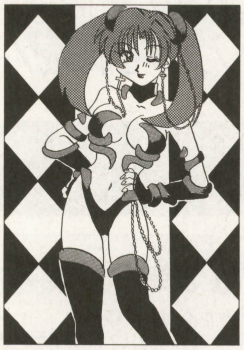
大阪府・原田竜介
魔法使いさんに，お願いがあります。私に夏でも涼しくなる魔法をかけてください。

茨城県・流碧
画力アップのためにトーンなしのイラストに挑戦されるそうですね。作品が完成したらぜひ送ってくださいね！

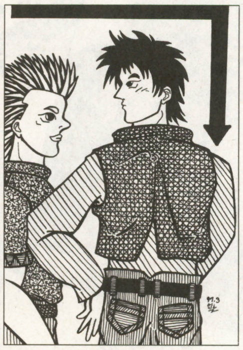
大阪府・榊原架威
受験ガンバってくださいね。
勉強に疲れたら，イラストでも描いて息抜きをしてください。

三重県・コアラX
サッ，サボテンの妖精さんとはおもしろい発想ですね。キャラクターの設定も，しっかりしてるようですね。

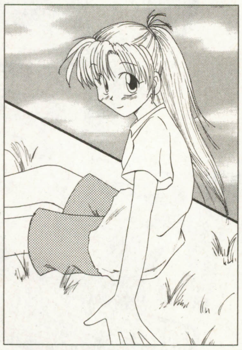
徳島県・早蕨しをん
彼女に仕事の依頼だ。カネはすぐに用意させよう。さて依頼の内容だが……あっ！もう書くスペースがない！



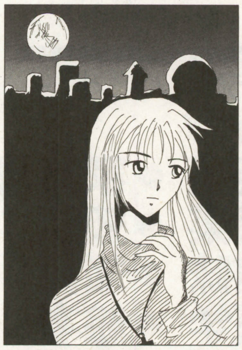
群馬県・ふじさき
なにわ通信では何を描いてもかまいません。テーマは自分で決めてください。



滋賀県・谷橋衣論
これからは「コンビ」や「カップル」をテーマした作品を描かれるそうですね。



東京都・ぶんちょ
私も暑くて死にそうです。
この絵の女の子はとても涼しそうにしてますね。



福島県・文月環戯菜
「行く宛もなく家出した少女」だそうです。背景が夜というのがいっそう孤独感を引き立てます。

鹿児島県・かみら
いい詩ですねえ。心に，じ～んと来るものがあります。筆者のせつない思いが伝わってきますね。

パソコンを使って親子で学ぶ
好評発売中！
特選
ホーム&
エデュテインメントソフト
今，パソコン・ショップのソフト売り場には，実にたくさんの教育ソフトや，家庭用ソフトが並んでいます。いったいどれを買えばよいのか？　どんな内容のものなのか？　と悩む人も多いことでしょう。この本では，親子で学べる，楽しいソフトの中から販売店プロ・アドバイザーと編集部が厳選したタイトルを分かりやすく解説・紹介していますので，ソフト購入の目安として，ぜひ役立てください。
ランドセル 小学1年 Ver.3
ランドセル小学4年Ver1.0
算数戦士ブラスター 2「暗算都市の秘密」
マルチあきんど
家庭料理の鉄人 坂井宏行のフランス料理編
家庭料理の鉄人 陳建一の中華料理編
Sesame Street：Numbers
厳選232タイトル
＋現行ソフト一覧1826タイトル
パソコンで学力アップ!!
小・中・高校生向け
学習ソフトも満載！
ホーム&エデュテインメント・ソフトセレクション！
●英語 ●家計簿
●国語 ●音楽 ●知識
●算数 ●趣味 ●知育
●理科 ●語学 ●絵本
●社会 ●料理 ●お絵かき
●A4変形
定価1,305円（税込）
全国の書店でお求め下さい。
電波新聞社販売部
ダイヤルイン03-3445-8201
FAX03-3445-6101（ブック急便〒380円）
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

10日間無料お試しセール
平成9年9月30日まで

パソコン・テレビから 目を守る!!

めちゃイケてるシールド!!

SUNCREST

まずその効果を試してください

1.紫外線を100%カット

2.ギラギラ・チラツキをカット

3.色のニジミをカット

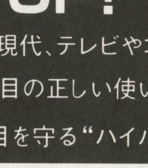
4.クリアな画面で文字が見やすくなる

5.目がチカチカしない、疲れない!

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

使ってビックリ!です。

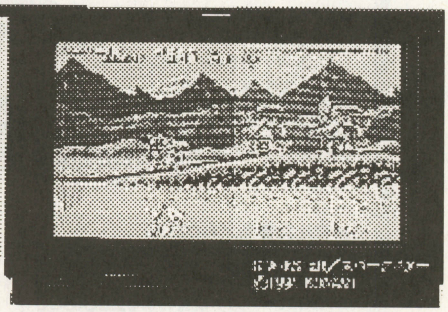
このフィルターを知ったのは、雑誌で知りました。初めは、半信半疑だったけど、フィルターが届いてテレビに付けたらビックリしました。テレビがとても見やすくなって、ゲームも楽しく出来るようになりました。視力も悪くなっていて、このフィルターを付けたら視力がもとに戻ってきたような気がします。サンクレストの皆さんに感謝しています。友達にもぜひ教えてあげたいです。



大阪市
高田 直人くん

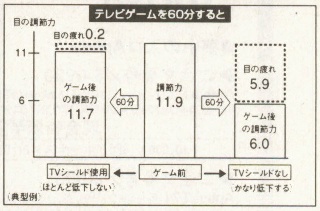
おたよりありがとう

画面もキレイ、ゲームも楽し!



こんなに違う、目の疲れ
●国立横浜病院試験データ●

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。
テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSIIIを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



Hyper TV Shield FSIII
ハイパーTVシールド

視力低下をSTOP!

〈推薦者〉 東京視力回復センター (本部東京都渋谷)

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSIII"を東京視力回復センターも推薦いたします。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547
大阪市平野区
瓜破5・1・35
(株)サンクレスト
B8係

ハイパー
TVシールドFSIII
を申し込みます
●型名(　　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9:00〜PM.6:00

SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com ☎(03)3797-1221

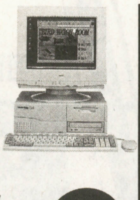
最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- 代金引換システム（商品到着時の代金支払でOK!）
- 全国無料配送（お買い上げ3万以上、日曜配達可）
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付（中古品も1年間の保証付だから安心です。）
- 高額下取りシステム（買い換えもより少ない予算で）
- パソコン出張有料サポート（貴方のパソコンの問題を即解決!）

ノベル認定リセーラー ／ BORLAND ボーランドセンター ／ Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー ／ Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー ／ Lotus SHOP ロータス ショップ ／ JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター ／ 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター ／ EPSON サービス 認定店

NEC PERSONAL COMPUTER
98MATE VALUESTAR



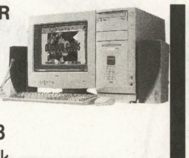
●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。一太郎Ver.7＋ロータス1-2-3または、Word＋Excelプリインストール

▶ご注文番号／A-0915
PC-9821V13/S5model C3/D3(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT) ¥298,000
BJC-240J(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 39,800
標準価格合計¥357,800▶ **現金特価¥189,800**
¥10,000×18回／ボーナス¥14,000×3回

47% OFF

▶ご注文番号／A-0912
PC-9821V166/S5model C2(MMXPentium166MHz/32MRAM/2GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT) …¥318,000
MJ-830C(EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 39,800
標準価格合計¥357,800▶ **現金特価¥269,800**
¥10,000×24回／ボーナス¥20,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER
98MATE VALUESTAR



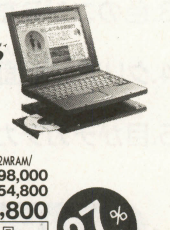
●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver8＋ロータス1-2-3または、Word＋Excelプリインストール

▶ご注文番号／A-0913
PC-9821V200/MZmodel C2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム) ………¥358,000
RD-17GXⅡC(MITSUBISHI・17″ダイアモンドトロン) …¥128,000
標準価格合計¥486,000▶ **現金特価¥347,800**
¥10,000×30回／ボーナス¥26,000×5回

28% OFF

▶ご注文番号／A-0914
PC-9821V200/M7model D2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥433,000
PM-700C(EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800
標準価格合計¥492,800▶ **現金特価¥368,800**
¥10,000×36回／ボーナス¥17,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER
98 NOTE Lavie（ラヴィ）



●行動する人のA4薄型ノートパソコン。

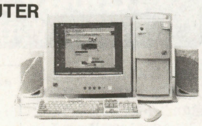
▶ご注文番号／A-0919
PC-9821Ls13/D10model C2(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー) …¥398,000
BJC-35vⅡ(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥452,800▶ **現金特価¥329,800**
¥10,000×30回／ボーナス¥22,000×5回

27% OFF

●即戦力と使いやすさを追求したオールインワンノート。

▶ご注文番号／A-0920
PC-9821Nw133/D14model C(MMXPentium133MHz/32MRAM/1.4GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー) ¥408,000
BJC-35vⅡ(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥462,800▶ **現金特価¥334,800**
¥10,000×30回／ボーナス¥23,000×5回

IBM PERSONAL COMPUTER
Aptiva



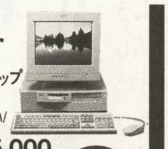
●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号／B-0930
AptivaJ3L(Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥208,000
¥10,000×18回／ボーナス¥21,000×3回

▶ご注文番号／B-0931
AptivaT71(Pentium200MHz/32MRAM/2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT/ミニタワー)
現金特価¥218,000
¥10,000×18回／ボーナス¥25,000×3回

▶ご注文番号／B-0932
AptivaT85(MMXPentium166MHz/32MRAM/4.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥298,000
¥10,000×24回／ボーナス¥28,000×4回

IBM PERSONAL COMPUTER
Personal Computer



●ネットワーク時代のスタンダードディスクトップ

▶ご注文番号／B-0933
PC-300GL(6282-52J:MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/16倍速CD-ROM/10BASE-T)
標準価格¥318,000▶ **現金特価¥215,000**
¥10,000×18回／ボーナス¥24,000×3回

32% OFF

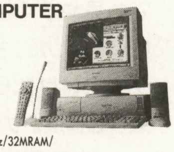
ThinkPad

●スーパースリムノート

▶ご注文番号／B-0936
ThinkPad380D(2635-2AJ:Pentium150MHz/16MRAM/1.3GHD/8倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー)
現金特価¥280,000
¥10,000×24回／ボーナス¥23,000×4回

▶ご注文番号／B-0935
ThinkPad315D(2600-7KJ:Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
現金特価¥338,000
¥10,000×30回／ボーナス¥24,000×5回

MITSUBISHI PERSONAL COMPUTER
apricot



●パソコンが玉手箱になる。

▶ご注文番号／B-0928
MS540modelN2A1/A2(MMXPentium166MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格¥298,000▶ 現金価格 **大特価**

▶ご注文番号／B-0927
MS660modelN2B1(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格¥348,000▶ 現金価格 **大特価**

PANASONIC PERSONAL COMPUTER
Panasonic Let's NOTE

▶ご注文番号／B-0926
AL-N2T515J5(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10.4″TFTカラー)
標準価格¥428,000▶ **現金特価¥318,000**
¥10,000×24回／ボーナス¥34,000×4回

COMPAQ PERSONAL COMPUTER
COMPAQ PRESARIO

●これが、PCの新しい標準 多彩な高機能。

▶ご注文番号／B-0945
PRESARIO4130(186780-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/17″CRT/336FAXモデム)
現金特価¥219,000
¥10,000×18回／ボーナス¥25,000×3回

▶ご注文番号／B-0943
PRESARIO4182(271560-296:MMXPentium166MHz/32MRAM/4GHD/16倍速CD-ROM/15″CRT/336FAXモデム)
現金特価¥255,000
¥10,000×24回／ボーナス¥16,000×4回

▶ご注文番号／B-0944
PRESARIO1072(282762-293:Pentium166MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
現金特価¥358,000
¥10,000×30回／ボーナス¥29,000×5回

SHARP PERSONAL COMPUTER
Mebius

●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。

▶ご注文番号／B-0939
MN-7750(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥590,000▶ **現金特価¥388,000**
¥10,000×36回／ボーナス¥21,000×6回

34% OFF

▶ご注文番号／B-0937
NM-5500(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格¥480,000▶ **現金特価¥358,000**
¥10,000×30回／ボーナス¥29,000×5回

▶ご注文番号／B-0940
NM-5400D(Pentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格¥360,000▶ **現金特価¥265,000**
¥10,000×24回／ボーナス¥19,000×4回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER
FMV BIBLO

●開いたところが、デスクになる。

▶ご注文番号／B-0951
FMVNU13D(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格 1/2:¥338,000 3:¥343,000▶現金価格 **大特価**

▶ご注文番号／B-0952
FMVNU13(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥398,000 6:¥403,000▶現金価格 **大特価**

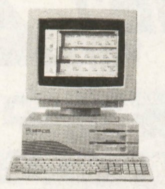
▶ご注文番号／B-0953
FMVNU15(1/2/3)(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥498,000 3:¥503,000▶現金価格 **大特価**

▶ご注文番号／B-0954
FMVNP13(1/2/3)(MMXPentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/分離型12.1″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥488,000 3:¥498,000▶現金価格 **大特価**

上記以外の組み合わせ・その他周辺機器、法人のシステム導入に関するご相談など、お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデル NEC**PC-9801DS/U5**

おすすめ中古セット

●CPU:386SX(16MHz)640KB●フロッピィディスクドライブ:3.5"HD×2ドライブ●40MBハードディスク内蔵●FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書作成・表計算などにご使用できます。

標準価格￥508,000→現金価格**￥25,000**

PC-TV354(TVチューナー内蔵)
(15"カラーモニター)とセットの場合
合計価格￥618,000→割引価格**￥39,800**

NECのスタンダード オールインワン パソコン
NEC**PC-9821V13/S5 C3/D3**

おすすめ新品限定品

●CPU:Pentium(133MHz)●メモリ:32MBEDO
●FDD:3.5"×1●CD-ROM:8倍速
●HDD:1.2GB●33600FAXモデム●PCM音源
●ソフト:Windows95/一太郎7/Lotus1-2-3他
またはWindows95/Word/Excel他
●15"マルチシンクモニター●マウス

標準価格￥298,000→特別価格**￥168,000**

FAXで最新中古品情報提供中!! 03-5390-3555

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、ボックス番号[1][2][2][1][0]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DX/U2	(CPU:80286/12MHz/3.5"2HD×2/FM音源)	¥318,000	¥13,000
PC-9801DX5	(CPU:80286/12MHz/5"2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥468,000	¥20,000
PC-9801DS5	(CPU:386SX/16MHz/3.5"2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥508,000	¥25,000
PC-9801DA7	(CPU:80386/20MHz/1.6MB/5"2HD×2/100MBHDD/FM音源)	¥698,000	¥32,000
PC-9801FA/U7	(CPU:486SX/16MHz/1.6MB/3.5"2HD×2/100MBHDD/FM音源)	¥648,000	¥38,000
PC-9821Xc13/M7 A	(Pentium/133MHz/16MB/3.5"×1/1.6GHDD/4倍CD-ROM/Windows95/一太郎6.3/1-2-3/ソフトMPEG/インターネットエクスプローラ/辞書他/100BASE-TX/17"マルチスキャンモニター) 新品	¥368,000	¥178,000
PC-9821Cx/S3	(486SX/33MHz/7.6MB/3.5"×1/540MBHDD/CD/Win/マウス/144モデム/15"TV)	¥455,000	¥95,000
PC-9821Cb2/A	(486DX2/66MHz/8MB/3.5"×1/420HDD/CD/MPEG/TV/文字放送/マウス/14"一体モニター)	¥338,000	¥98,000
PC-9821Cr13/T-A	(Pentium/133MHz/32MB/3.5"×1/850MBHDD/4倍4連装CD/14400FAXモデム/一太郎7/Works/ディズニーソフト/インターネット関連ソフト他/Win95/TVチューナー/ビデオキャプチャ/10.4"TFTカラー液晶)	¥398,000	¥148,000
富士通/FMV DESKPOWER-SII15(FMVS2156)	(Pentium/150MHz/32MB/3.5"×1/8倍CD-ROM/1.6GBHDD/15"一体CRT/33600FAXモデム/Win95/Word/Exce197/駅すぱーと/地図/GAMEK/ウィルスバスター/辞書/他) 新品	¥273,000	¥168,000
PC-9821NS/A	(486SX/75MHz/9.6MB/3.5"×1/340MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥248,000	¥95,000
PC-9821Ne2/340W	(486SX/33MHz/5.6MBRAM/3.5"×1/340HDD/Win3.1/9.5"TFTカラー液晶)	¥578,000	¥108,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/60	(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥135,000	¥35,000
PC-PR201/60A	(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥158,000	¥38,000
PC-PR201/80A	(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥52,000
EPSON/VP-2061PC	(136桁/カラー24ドット/漢字61字/秒)	¥130,000	¥35,000
富士通/XJ-500	(10"/カラーインクジェット/Windows用)	¥49,800	¥14,000
富士通/XJS-400	(10"/カラースキャナ&インクジェットプリンタ/Windows95用) 新品	¥59,800	¥47,800
NEC/PC-PR201X-04	(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥50,000	¥15,000

ディスプレイ

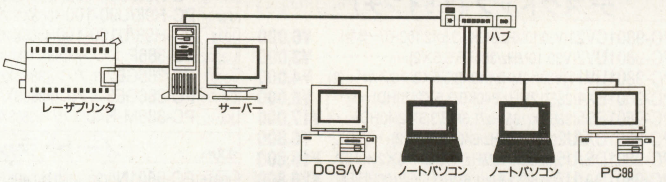
N5924	(14"カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000	¥20,000
PC-KD854N	(14"カラー/400L/アナログ/0.39)	¥84,800	¥10,000
PC-KD881	(15"カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000	¥18,000
PC-KD882	(15"カラー/400L/アナログ/0.31)	¥89,800	¥15,000
PC-KD1521	(15"カラー/400L/アナログ/0.31)	¥89,800	¥18,000
PC-TV354	(15"TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39)	¥110,000	¥18,000
PC-TV454	(15"TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000	¥22,000
三菱/XC-1498CII	(14"カラー/400L/アナログ/0.28)	¥80,000	¥15,000
PC-KM151	(15"カラー/24.8～57KHz/0.28)	¥148,000	¥28,000

その他周辺機器

緑電子/DOODA！A-120	(120MB外付ハードディスク/98用I/F付)	¥	¥15,000
I/O DATA/HDS-540M/98	(540MB外付ハードディスク/98用I/F付)	¥44,000	¥25,000
メルコ/DBI-N2000	(2GB 98用内蔵ハードディスク/要対応確認)	¥53,000	¥30,000
NEC/PC-9821A-E01	(ウィンドウアクセラレータボードA 9821A MATE用)	¥70,000	¥10,000
メルコ/EMF-32M×2	(98Xa**/Xb/v/t/f/c/VALUESTER/Ct/u/x2/3/13/r13/b3用64MBメモリ)	¥	¥34,000
I/O DATA/NX34-12M	(NX/C用12MB増設メモリ)	¥	¥10,000
メルコ/ENP-8M	(98Nm/Nd/Ne2/Ns/Np/Nf用8MB増設メモリ)	¥46,000	¥5,000
NEC/PC-IT45S1	(ターミナルアダプタ/アナログ2ポート) 新品	¥49,800	¥18,000
EPSON/GT-2000WINP	(A4/300dpi/カラーシートフィードスキャナ/パラレル接続用)	¥49,800	¥19,800
Logitec/LHA-DV1542	(ISAバス用DOS/V I/Fボード/アダプテックAHA-1542CF) 新品	¥49,000	¥14,800
キャラベルデータ/AV-200NR	(200MB 98NOTE内蔵用ハードディスク)	¥	¥18,000
αDATA/AD-F51W	(5"2HD×2ドライブ外付FDD)	¥52,800	¥18,000
トライコーポレーション/JKB-89S	(IBM/PC/AT互換機用89日本語キーボード) 新品	¥9,800	¥3,000

法人ネットワークシステムサービス受付中!!

企業向け小規模ネットワークシステム導入のことなら当社におまかせ下さい。ハードの選択から設置(都内近郊)まで、当社のスタッフが行います。もちろん、アフターサービスも充実してますのでこれなら安心です。その他ネットワークシステムについて様々な質問にもお答えしてますので、どうぞお気軽にお電話下さい。



FUJITSU 新型 FMV Windows95 インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

●MMXテクノロジPentiumまたは、PentiumII プロセッサを搭載。最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、マルチメディア機能を飛躍的に向上。

DESKPOWER TIII

●MMXPentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0966
FMVT316(1/2/3) (MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格 1/2:￥388,000 3:￥393,000 ▶現金価格 大特価

●MMXPentium200MHz、高品位タワーモデル
▶ご注文番号／B-0967
FMVT320(1/2/3) (MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8～20倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格 1/2:￥448,000 3:￥453,000 ▶現金価格 大特価

●PentiumII 200MHz、シリーズ最高峰
▶ご注文番号／B-0970
FMVT323(1/2/3) (PentiumII200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-R/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格 1/2:￥598,000 3:￥603,000 ▶現金価格 大特価

FMV SIII20 DESKPOWER

FMV TIII20 DESKPOWER

DESKPOWER SIII

●MMXPentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-0962
FMVS3167(1/2/3) (MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格 1/2:￥358,000 3:￥363,000 ▶現金価格 大特価

●MMXPentium200MHz、搭載の17"CRTモデル
▶ご注文番号／B-0963
FMVS320(1/2/3) (MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格 1/2:￥398,000 3:￥403,000 ▶現金価格 大特価

●MMXPentium200MHz、搭載の本体のみのモデル
▶ご注文番号／B-0964
FMVS320B(1/2/3) (MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム)
標準価格 1/2:￥333,000 3:￥338,000 ▶現金価格 大特価

●PentiumII 200MHz、搭載17"CRT、高速モデル
▶ご注文番号／B-0965
FMVS323(1/2/3) (PentiumII200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-R/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格 1/2:￥523,000 3:￥528,000 ▶現金価格 大特価

FMV SIII16A DESKPOWER

DESKPOWER SIII16

●Pentium166MHz、エントリーモデル
▶ご注文番号／B-0960
FMVS316A(1/2/3) (Pentium166MHz/32MRAM/1.7GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格 1/2:￥268,000 3:￥273,000 ▶現金価格 大特価
▶ご注文番号／B-0961
FMVS3165(1/2/3) (MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8～16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格 1/2:￥313,000 3:￥318,000 ▶現金価格 大特価

COMPUTER BANK
お客様一人一人をしっかりサポート
コンピュータバンク
株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

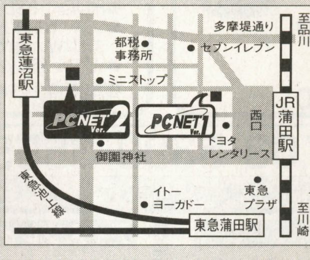
▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com
(03)3797-1221
営業時間／平日AM9:30～PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00～PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

OPEN! PC NET Ver. 2

記念セール実施中!

デスクトップから周辺機器まで



98,MAC,DOS/V を中心に **豊富な品揃え(常時2,000台)**

蓮沼駅より徒歩1分
蒲田駅より徒歩5分

カードご利用OK!

〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F SHOP営業時間11:00～19:30 年中無休

通販営業時間／月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30 年中無休

デスクトップ(5インチ)

注文No.	品名	価格
U0109	PC-9801RX21(286/12MHz/640KB)	¥5,000
U0105	PC-9801RX51(286/12MHz/640KB/40HD)	¥7,000
U0121	PC-9801RA5(386/16MHz/1.6MB/5×2/40HD)	¥11,000
U0108	PC-9801RA21(386/20MHz/1.6MB)	¥10,000
U0111	PC-9801DX2(286/12MHz/640KB)	¥6,000
U0103	PC-9801DX5(286/12MHz/640KB/5×2/40HD)	¥8,000
U0104	PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB/FM)	¥12,000
U0179	PC-9801DA7(386/20MHz/1.6MB/100HD)	¥17,000
U0148	PC-98RL/5(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥12,000
U0174	PC-98RL/21(386/20MHz/1.5MB/5×2)	¥11,000
U0132	PC-98RL/51(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥13,000
U0136	PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40HD/FM)	¥13,000
U0161	PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥23,000
U0126	PC-9801FA5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥25,000
U0137	PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB/5×2)	¥28,000
U0133	PC-9821AS/M2(486SX/33MHz/3.6MB/FM)	¥29,800
U0188	PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ﾉｰﾏﾙ)	¥8,800
U0178	PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)	¥3,000
U0181	PC-H98/70-100(386/33MHz/5.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥6,000
U0188	PC-H98/80-002(486SX/16MHz/1.5MB/5×2)	¥8,800
U0177	PC-H98/80-040(486SX/16MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥11,800
J0335	PC-H98/90-002(486SX/25MHz/3.5MB/ハイレゾ)	¥9,800
U0119	PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/5×2/100HD)	¥14,800
U0189	PC-H98/100-100(486SX/25MHz/7.5MB/5×2/100HD)	¥15,000
J0150	PC-386GE5(エプソン)(386/16MHz/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥6,000
U0021	PC-386M-STD(エプソン)(386/16MHz)	¥6,000
J0330	PC-486GR5(エプソン)(486SX/25MHz/5×2/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥16,800

デスクトップ(3.5インチ)

注文No.	品名	価格
U0247	PC-9801CV21(V30/10MHz/640KB/3.5×2/10CRT/一体型)	¥6,000
U2041	PC-9801UV2(V30/10MHz/384KB/3.5×2)	¥3,000
U0212	PC-9801UV11(V30/10MHz/640KB/3.5×2/マウスカバー欠)	¥4,000
U0206	PC-9801EX4(286/12MHz/640KB/3.5×2/20HD)	¥6,000
U0205	PC-9801ES5(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/40HD)	¥17,000
U0219	PC-9801DX/U2(286/12MHz/640KB/3.5×2)	¥6,800
U0243	PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/640KB/3.5×2/40HD)	¥18,800
U0239	PC-9801DA/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD/FM)	¥26,800
U0207	PC-9801FX/U2(386SX/16MHz/640KB/FM)	¥16,000
U0203	PC-9801FX/U5(386SX/16MHz/640KB/40HD/FM)	¥19,000
U0209	PC-9801FS/U5(386/20MHz/640KB/40HD/FM)	¥23,000
U0210	PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥26,000
U0218	PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥29,000
U0201	PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥33,000
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)	¥28,800
U0249	PC-9801BX2/U2(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×2)	¥29,800
U2040	PC-9801BX2/U7(486SX/25MHz/3.6MB/3.5×2/120HD)	¥36,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥31,800
U0286	PC-9801BA/U6(486DX2/40MHz/3.6MB/80HD/3.5×1)	¥37,800
J0289	PC-9801BA2/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5×2)	¥33,800
U2039	PC-9801BS2/U7(486SX/33MHz/3.6MB/3.5×2/120HD)	¥38,000
U2007	PC-9821BS/U7(486SX/33MHz/9.6MB/170HD/CD)	¥44,000
U2010	PC-9821BS/U7(486SX/33MHz/9.6MB/170HD/4M増設)	¥42,000
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170HD)	¥44,800
J0338	PC-9821BP/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/340HD)	¥56,800
J0457	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥31,000
J0501	PC-9821AE/U7(486SX/25MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥38,000
U0385	PC-9821AS/U7(486DX/33MHz/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥41,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX/33MHz/3.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥47,800
J0395	PC-9821AS2/U8(486DX/33MHz/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥52,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥44,800
U2014	PC-9821AP/U9(486DX2/66MHz/3.6MB/510MB/FM/PCM/CD-ROM付)	¥59,800
B0068	PC-9821AP2/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM)	¥47,000
U0415	PC-9821AP2/C9(486DX2/66MHz/5.6MB/3.5×1/510HD/CD)	¥62,800
U2025	PC-9821AN/U8(P90MHz/7.6MB/3.5×1/340HD)	¥69,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX/33MHz/5.6MB/210HD/PCM)	¥42,800
U6003	PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/CD4/PCM)	¥55,800
U0634	PC-9821XP/U8(486DX4/100MHz/5.6MB/270HD/PCM)	¥59,800
U0342	PC-9821XE10/4-P(P83MHz/5.6MB/420HD/PCM)	¥62,800
U0389	PC-9821XE10/4-Z(P83MHz/8MB/420HD/CD/PCM)	¥66,800
B0114	PC-9821XE10/S15(486DX4/100MHz/8MB/3.5×1/420HD/CD4/15CRT)	¥88,000
U2011	PC-9821XN/C9(P90MHz/7.6MB/3.5×1/540HD/CD)	¥69,800
C0064	PC-9821V12/S5R(P120MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT/FAX14.4K)	¥118,000
U0213	PC-9801CS5(386SX/16MHz/640KB/3.5×2/40HD/CRT一体型)	¥21,800
U0673	PC-9821CS2/S3(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/3.5×1/CD/本体のみ)	¥39,800
C0020	PC-9821CX2/S15T(P75MHz/8MB/850HD/15CRT)	¥94,800
C0068	PC-9821CU10/DA(P100MHz/16MB/1.2G/CD4/15CRT/FAX28.8K/TV)	¥114,000
B0121	PC-9821CR13/TB(P133MHz/16MB/850HD/CD4/FAX14.4K/TV,10.4ｲﾝﾁTFTｶﾗｰ)	¥148,000
U1000	PC-9821XA/C10(P90MHz/7.6MB/1GB/CD4/3.5×1/PCM)	¥74,800
J0446	PC-9821XA7/C4(P75MHz/8MB/420MB/CD4/PCM/付属品欠)	¥66,800
C0018	PC-9821XA7/C8(P75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥72,800
C0017	PC-9821XA9/C8(P90MHz/8MB/850HD/CD/PCM)	¥75,800
C0028	PC-9821XA10/K8(P100MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/8M増設)	¥82,800
C0038	PC-9821XA10/K12(P100MHz/8MB/1.2G/CD4/PCM)	¥82,800
C0025	PC-9821XA12/C8(P120MHz/16MB/850HD/CD4/PCM)	¥80,800
C0031	PC-9821XA12/K8(P120MHz/16MB/850HD/CD4/PCM)	¥84,800
C0041	PC-9821XA12/K12(P120MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥89,800
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ﾊｲﾚｿﾞ)	¥10,000
U0266	PC-H98/U80-002(486SX/16MHz/1.5MB/3.5×2)	¥11,800
U0397	PC-H98/U80-100(486SX/16MHz/1.5MB/3.5×2/100HD)	¥16,800
U0380	PC-H98/U90-002(486SX/25MHz/3.5MB/3.5×2)	¥19,800
U0264	PC-H98/U90-100(486SX/25MHz/3.5MB/3.5×2/100HD)	¥24,800
J0431	PC-H98/U100-100(486SX/25MHz/7.5MB/3.5×2/100HD)	¥29,000
U2002	PC-386P(エプソン)(386SX/16MHz/1.6MB/3.5×2/マニュアル欠)	¥8,800
J0037	PC-386GE2(エプソン)(386SX/16MHz/3.5×2)	¥9,800
U0296	PC-386GE3(エプソン)(386SX/16MHz/3.5×2+5×1)	¥12,800
J0040	PC-386M-H40(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/3.5×2/40HD)	¥14,800

ノート・ラップトップ

注文No.	品名	価格
U0316	PC-9801N(V30/10MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ)	¥15,000
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥29,800
U0315	PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥38,000
U0319	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ)	¥37,800
U3035	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/130HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥47,800
U3036	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/200HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥49,800
U3037	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/340HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥52,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥41,800
U3033	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥45,800
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ)	¥45,000
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥49,000
U0356	PC-9801NA(486SX/20MHz/2.6MB/ﾓﾉｸﾛ)	¥48,000
U0360	PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTｶﾗｰ)	¥51,000
U0338	PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFTｶﾗｰ)	¥60,000
U0328	PC-9801NA/120C(486SX/20MHz/2.6MB/120HD/TFTｶﾗｰ)	¥77,000
B0085	PC-9821ND/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MB/D-STNｶﾗｰ)	¥99,800
U3005	PC-9821LD/260(SN:486SX/33MHz/1.6MB/260HD/D-STNｶﾗｰ)	¥88,000
U0332	PC-9821LD/350A(SN:486SX/33MHz/7.6MB/350HD/D-STNｶﾗｰ)	¥98,000
B0105	PC-9821LT/540(SN:486DX2/50MHz/7.6MB/540HD/TFTｶﾗｰ)	¥108,000
U3027	PC-9821LA10/8A(SN:P100MHz/16MB/810HD/TFTｶﾗｰ)	¥161,000
A0059	PC-9821NA7/H5(P75MHz/8MB/540HD/PCM/TFTｶﾗｰ)	¥153,000
U0353	N5222-11(N5200-03NS)(386SX/20MHz/2MB/40HD/ﾓﾉｸﾛ/ガイド欠)	¥21,000
U3001	N5222-12(N5200-03NC)(386SX/20MHz/2MB/40HD/TFTｶﾗｰ/ガイド欠)	¥31,800
U0352	N5222-18(386SX/20MHz/4MB/120HD/TFTｶﾗｰ/ガイド欠)	¥39,800
U0348	N5221-18A(N5200-03N)(286/12MHz/2MB/20HD/ﾓﾉｸﾛ/ガイド欠)	¥14,000
U0367	PC-286Book-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB/ﾓﾉｸﾛ/取説欠)	¥12,000
U0094	J-3100SX-041-B(東芝)(386/16MHz/2MB/40HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥18,000
U3004	Dyna Book486-001(東芝)(486SX/25MHz/2MB/一太郎+ﾛｰﾀｽ123/ﾓﾉｸﾛ/ガイド欠)	¥29,800

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

MAC／DOS/V

注文No.	品名	価格
J0628	Acer Power 590P(Acer)(P90MHz/16MB/540HD)	¥55,800
U0919	PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX4/100MHz/8MB/720HD/3.5×1/CD)	¥49,800
U2015	PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥44,600
U0920	6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)	¥55,800
J0625	MASTER P120(2411-P31)(IBM)(P120MHz/8MB/1GHD/CD)	¥68,000
U0257	DESKPRO 4100/5M420W(COMPAQ)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/3.5×1/付属品欠)	¥42,800
J0379	DESKPRO 486/33M(COMPAQ)(486DX/33MHz/フロントマスクカバー欠)	¥27,000
U0258	PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4/100MHz/8MB/525HD)	¥44,800
U0279	PROLINEA 5120E(COMPAQ)(P120MHz/8MB/1GHD/CD4)	¥68,000
U0275	FMV-41C2S3(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD(4)/本体のみ)	¥49,800
V0003	FMV-499D3S1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD(4)/本体のみ)	¥49,800
V0006	FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/8MB/730HD/ﾏﾆｭｱﾙ欠/本体のみ)	¥61,800
U0252	FMV-5DCE21(富士通)(P120MHz/16MB/1GHD/CD(6)/28.8K/95+一太郎+ﾛｰﾀｽ123/一体型)	¥108,000
U0272	NBGVL486DX2/66H(ﾊﾝｽﾃｯｸ)(486DX2/66MHz/16MB/340HD/3ﾓｰﾄﾞ)	¥25,000
U0270	NBGVL486DX2/66H(ﾊﾝｽﾃｯｸ)(486DX2/66MHz/16MB/540HD)	¥33,800
※※※	MAC LCシリーズ(Apple)"¥7,800より各種"	¥7,800
J0374	MAC LC(Apple)(68020/16MHz/100HD/10MB/付属品欠)	¥8,800
U0997	MAC LC(Apple)(68020/16MHz/250HD/10MB/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥10,800
※※※	MAC ⅡCIシリーズ(Apple)"¥14,000より各種"	¥14,000
U0976	MAC ⅡCI(Apple)(68030/25MHz/100HD/8MB)	¥15,500
U0956	MAC ⅡCX(Apple)(68020/16MHz/40HD/8MB/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥7,500
※※※	MAC ⅡSI(Apple)(68030/20MHz/100HD/10MB/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥33,000
J0427	CENTRIS-610(Apple)(68LC040/20MHz/150HD/12MB)	¥35,000
U0287	POWER MAC 7500/100(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/1GHD/CD)	¥134,800
U0288	POWER MAC 8100/100AV(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/700HD)	¥138,000
U0285	POWER MAC 8115/110(Apple)(P-PC601/110MHz/8MB/2GHD/CD)	¥153,000
U0140	SC-6000+15CRT(マクロボード)(68030/25MHz/4MB/CRT付)	¥16,000
U0398	Power Book 160(Apple)(68030/25MHz/スーパーツイスト液晶)	¥34,800
U3028	Power Book 170(Apple)(68030/25MHz/4MB/40HDD/アクティブマトリクス液晶)	¥37,800
U3023	Power Book 180(Apple)(68030/33MHz/4MB/120HDD/アクティブマトリクス液晶)	¥41,800
V0001	CONTURA 400CX(COMPAQ)(486DX2/40MHz/4MB/250HD/アクティブマトリスクカラー)	¥63,000
J0517	CONTURA 410C(COMPAQ)(486DX2/50MHz/4MB/350HD/D-STNｶﾗｰ)	¥65,000
U3013	2620-8JF (ThinkPad360CSE)(IBM)(486DX2/50MHz/4MB/340HD/D-STNｶﾗｰ)	¥88,000
U3014	2620-8JO (ThinkPad360CSE)(IBM)(486DX2/50MHz/4MB/540HD/D-STNｶﾗｰ)	¥97,000
U0394	5523-JBB (ThinkPad330CS)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/170HD/D-STNｶﾗｰ)	¥53,800
B0115	FMV-475NU/S(OASYS)(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/親指シフト/D-STNｶﾗｰ)	¥92,000

ディスプレイ

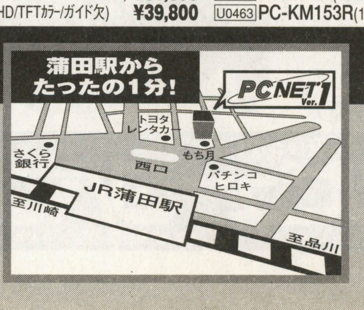
注文No.	品名	価格
U0450	N5913U(14ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜/デジアナ共用/98用)	¥6,000
U0406	N5913L(14ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜/デジアナ共用/98用)	¥6,000
U0421	PC-KD853N(14ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜)	¥6,500
U0401	PC-KD854(14ｶﾗｰ:640×400/0.39㎜)	¥4,500
U0417	PC-KD854N(14ｶﾗｰ:640×400/0.39㎜)	¥5,000
U0405	PC-KD881(15ｶﾗｰ:640×400/0.28㎜)	¥6,500
U0452	PC-KD882(15ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜)	¥5,700
U0474	PC-KD1511(15ｶﾗｰ:640×400/0.28㎜)	¥9,500
U0465	PC-KD1521(15ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜)	¥8,900
U0412	PC-KD1522(15ｶﾗｰ:640×480max/0.31㎜)	¥10,800
U0437	PC-TV354(15ｶﾗｰ:640×400/0.39㎜/TV付/ﾘﾓｺﾝ欠)	¥6,980
U0424	PC-TV454(15ｶﾗｰ:640×400/0.35㎜/TV付/ﾘﾓｺﾝ欠,)	¥15,800
U0409	PC-TV455(15ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜/TV付/ﾘﾓｺﾝ欠)	¥15,800
U0381	PC-KH1512(15ｶﾗｰ:ハイレゾ対応/0.28㎜)	¥15,000
U0402	N5926-01(15ｶﾗｰ:ハイレゾ対応/画面焼ｱﾘ)	¥6,800
U4028	N5926-21(15ｶﾗｰ:ハイレゾ対応)	¥15,000
U0463	PC-KM153R(15ﾏﾙﾁ:1120×768max)	¥29,800

ノートラップトップ専門店 品揃え豊富!

PC NET Ver. 1 ピーシーネット
大田区西蒲田7-29-3 第3久保井ビル1F
SHOP営業時間 11:00～19:30 年中無休

カードご利用OK!

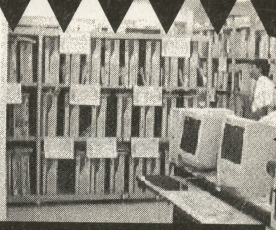
蒲田駅から たったの1分!



●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

※クレジットによるお支払いも承っております。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

★中古パソコン店最大級の めちゃ²広い フロア（面積330m²）



OPEN!記念セール大特価大放出!!

PC-9821XS/C8
注文No.U0683

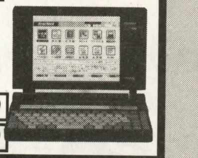
486DXならWindowsも快適！

●PC-9821XS/C8（ディスプレイ別売）
（486DX2/66MHz/340HD/5.6MB/CD2）

大特価 ¥58,800

Dyna Book EZ 486
注文No.U3004

486ダイナブックパワー
●Dyna Book EZ 486
（486SX/25MHz/2MB/モノクロ
一太郎ダッシュVer4/ロータス1-2-3R
2.3Jモデル/ガイドブック欠品）



HDD無 ¥29,800
80MB HDD内蔵 ¥34,800

PC-9821XA12/K8+15CRTセット
注文No.C0031

お手頃なバリューセット！
●PC-9821XA12/K8+15CRTセット
（Pentium/120MHz/16MB/850HD/CD4
PCM+15インチマルチシンクCRT）

大特価 ¥109,800

注文No.	商品	価格
D0056	PC-KM154(15ﾏﾙﾁ:1280×1024max)	¥31,800
U0193	PC-KM173(17ﾏﾙﾁ:1024×768max)	¥48,000
J0154	N5285-60B(N5200用)	¥7,000
J0294	CU-14MD(シャープ)(14ｶﾗｰ:640×400/0.39㎜/日焼ｱﾘ)	¥5,500
U0498	PC-286CD2(エプソン)(14ｶﾗｰ)	¥5,000
U4007	CR-5050(エプソン)(15ｶﾗｰ:640×400)	¥5,800
U0448	CR-7000(エプソン)(17ｶﾗｰ:ハイレゾ対応)	¥18,000
U0410	XC-1498C2(三菱)(14ｶﾗｰ:640×400/0.28㎜)	¥4,980
U0444	RD-21E(三菱)(21ﾏﾙﾁ:1280×1024max/ケーブル欠)	¥79,800
U0466	RD-21E2(三菱)(21ﾏﾙﾁ:1280×1024max)	¥79,800
J0436	SR-7314C(飯山電機)(14ｶﾗｰ)	¥6,000
J0039	SF-7315(飯山電機)(15ｶﾗｰ:640×400/0.31㎜)	¥7,000
U0483	MF-8615B(飯山電機)(15ﾏﾙﾁ:1024×768max)	¥24,800
U4006	MF-8617B(飯山電機)(17ﾏﾙﾁ:1024×768max/0.26㎜)	¥41,800
U0492	CMT-A14H2(ｻﾝﾖｰ)(14ｶﾗｰ)	¥7,000
U0195	CMT-A17UN5N(ｻﾝﾖｰ)(17ﾏﾙﾁ:1024×768max/0.28㎜)	¥45,000
U4009	D1196A(HP)(15ｶﾗｰ:640×480/ケーブル欠)	¥9,500
J0355	VRC16(DEC)(16ｶﾗｰ:DOS/V用)	¥20,000
U0499	M0401(Apple)(13ｶﾗｰ)	¥9,800
K0200	STD9750(19ｶﾗｰ:カラーグラフィックカード8)	¥43,000

プリンタ（トナーは別売りとなります）

注文No.	商品	価格
P0108	PC-PR101/J110R(カラーインクジェット)	¥16,800
U0525	PC-PR201/45L(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字45字/秒)	¥18,000
U0557	PC-PR201/60(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字60字/秒)	¥15,000
U0574	PC-PR201/60A(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字60字/秒)	¥15,800
U0527	PC-PR201/63(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字63字/秒)	¥15,800
U0537	PC-PR201/80LA(136桁ｼﾘｱﾙ:漢字80字/秒)	¥21,000
U0502	PC-PR1000LW(レーザー:A4対応/新古品/ﾄﾅｰ付/Win対応)	¥36,800
U0567	PC-PR2000/4(レーザー:B4対応)	¥38,000
U0535	PC-PR4000E/4(レーザー:A3対応)	¥69,800
U0577	LBP-B406E(ｷｬﾉﾝ)(レーザー:B4対応)	¥45,000
U5009	LBP-B406EⅡ(ｷｬﾉﾝ)(レーザー:B4対応)	¥48,000
U5002	LBP-A304EⅡ(ｷｬﾉﾝ)(レーザー:A3対応)	¥80,000
U0554	LP-3000(エプソン)(レーザー:A4対応/取説欠)	¥18,000
U0546	LP-8500(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥47,800
U0517	CP-630(ｶｼｵ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥45,000
U0559	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー:Mac用)	¥32,000
K0201	ImageWriterLQ(Apple)(レーザー:Mac用)	¥27,000
J0218	HP-DESK Writer-310(HP)(インクジェット)	¥15,000
P0119	MJ-800C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥15,000
P0060	HG-3000(エプソン)(モノクロインクジェット:B4対応)	¥19,800
U0513	HG-4000(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥24,800
J0181	BJ-10V カスタム(ｷｬﾉﾝ)(バブルジェット)	¥8,800
U5007	BJC-455J(ｷｬﾉﾝ)(カラーバブルジェット:A3対応/95対応/ケーブル別)〈新品〉	¥48,000
U5015	BJC-820J(ｷｬﾉﾝ)(カラーバブルジェット:A3対応)	¥21,000

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U0885	LHD-S100NP(ロジテック)(PC-9801FX.FA用100MB/I/F欠)	¥10,000
J0401	INTER-100FN(ICM)(PC-9801FA用100MB)	¥10,000
U0087	PC-H98/70-E01(NEC)(PC-H98用40MB内蔵)	¥6,000
U0384	PC-9801B-36(NEC)(98FELLOW用80MB)	¥6,000
U7122	INTER-120B(ICM)(98FELLOW用120MB)	¥8,000
U7151	INTER-340BN(ICM)(98FELLOW用340MB)	¥15,000
J0448	PC-HD210BR(NEC)(BA3.BX3用210MB)	¥13,000
U0697	PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用120MB)	¥8,000
U0376	PC-9821A-E06(NEC)(98MATE用240MB)	¥12,000
J0525	INTER-340AN(ICM)(98MATE用340MB)	¥15,000
U0872	INTER-540AN(ICM)(98MATE用540MB)	¥18,000
J0402	PC-9801T-35(NEC)(PC-9801T/W2用40MB)	¥5,000
U0789	BLT-N40(緑電子)(98NOTE用40MB)	¥5,000
U0477	AV-080SXE(キャラベルデータ)(98NOTE用80MB)	¥8,000
U0605	PC-9801NA-37(NEC)(98NOTE用120MB)	¥10,000
U0889	BLT-N120(緑電子)(98NOTE用120MB)	¥10,000
U0882	PACK NV-250(ICM)(98NOTE用250MB)	¥15,000
U0818	PACK NV-340(ICM)(98NOTE用340MB)	¥19,000
U7166	LHD-340(ロジテック)(98NOTE用340MB)	¥19,000
H0171	DNN-T540(ﾒﾙｺ)(98NOTE用540MB)	¥23,000
J0195	PC-HD040RB(NEC)(外付40MB:I/F欠)	¥5,000
U0852	PC-HD100RB(NEC)(外付100MB:I/F付)	¥10,000
U0163	LHD-M120S(ロジテック)(外付120MB:I/F付(MAC専用))	¥12,000
U7045	ND-540-BP(外付540MB:I/F付/ガイド欠)	¥21,000
J0064	V6-850(緑電子)(外付850MB:I/F付)〈新品〉	¥25,000

メモリ

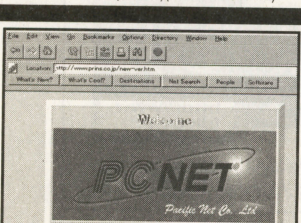
注文No.	商品	価格
U0056	RCS-2000(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥4,000
U0652	RCS-4000(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥8,000
U0819	PC-9801N-04(NEC)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥14,000
U0896	PIO-98NT2-8M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥14,000
U7148	PC-9801NA-02(NEC)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥8,000
U0686	PC-9801NA-03(NEC)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥12,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥14,000
U0839	NR34X-8M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥14,000
U0098	PC-9801NS/T-01(NEC)(PC-9801NS/T用2MB)	¥4,000
U0719	NT34-6M(I/O)(PC-9801NS/T用6MB)	¥12,000
U0776	PC-9821NE-B01(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥4,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥8,000
U0773	PC-9821NE-B03(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用12MB)	¥10,000
U7180	ENE-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用12MB)	¥10,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用8MB)	¥4,000
R0140	PC-9821LD-B02(NEC)(PC-9821NE3,LD,NA7用8MB)	¥4,000
R0129	LD34-8M(I/O)(PC-9801NE3,LD,NA7用8MB)	¥4,000
J0578	ENB-8M(ﾒﾙｺ)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥6,000
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801LS,9801T/W2用4MB)	¥8,000
U0099	PC-9801T-11U(NEC)(PC-9801T/FS用4MB)	¥8,000
J0471	PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB)	¥8,000
U0787	PIO-ES34-3M(I/O)(PC-9801ES2,5用3MB)	¥6,000
U0048	MRA-10M(ﾒﾙｺ)(PC-9801RA21,51用10MB)	¥18,000
J0306	EDS-2000(ﾒﾙｺ)(PC-9801DS用2MB)	¥4,000
U0054	EDS-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801DS用4MB)	¥8,000
U0077	PC-9801DA-01(NEC)(PC-9801DA用2MB)	¥4,000
U7169	PIO-DA134-8M(I/O)(PC-9801DA用8MB)	¥14,000
U0055	EDA-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801DA用8MB)	¥14,000
U0747	EDA-8000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801DA用8MB)	¥14,000
U7168	EDA-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9801DA用12MB)	¥20,000
J0209	EFS-4000(ﾒﾙｺ)(PC-9801FS用4MB)	¥8,000
J0351	PC-9801FX-01(NEC)(PC-9801FX用2MB)	¥4,000
U0025	FA34-4M(I/O)(PC-9801FA用4MB)	¥8,000
U0589	FA34-8M(I/O)(PC-9801FA用8MB)	¥14,000
U0042	EFA-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用12MB)	¥20,000
J0035	EAB-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AP用8MB)	¥14,000
J0450	EXB-8M(ﾒﾙｺ)(PC-9801BA2,BS2,BX2用8MB)	¥10,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB)	¥7,800
U0058	BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥14,000
J0495	BA34-8MF(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥14,000
R0075	BA34-12M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用12MB)	¥22,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U0078	PC-9801-54U(NEC)(増設RAMサブボード1MB)	¥1,000
U0079	PC-9801-61U(NEC)(増設RAMサブボード2MB)	¥3,500
J0109	PC-9821A-B02L(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
J0009	PC-9821A2-B01(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U0692	PC-9821CB2-B02(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U7055	PC-9821A-B04L(NEC)(増設RAMサブボード16MB)	¥8,000
R0097	NE-SIM32-H8M(I/O)(PC-9821XE,XS用8MB)	¥4,000
U0774	PC-9821XA-B01ｾｯﾄ(NEC)(PC-9821XT,XA用4MB×2)	¥4,000
R0141	NE-SIMXA-4M×2(I/O)(旧Pentium対応4M×2/8M)	¥4,000
U7077	EMF-P16M(ﾒﾙｺ)(オールラウンドSIMM(Pentium系は2枚1組))	¥10,000
U0003	PIO-RL34-4M(I/O)(PC-98RL用4MB)	¥8,000
U0199	MRL-4000(ﾒﾙｺ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥8,000
U0004	EHR-4000(ﾒﾙｺ)(PC-H98model60/70/100用4MB)	¥8,000
U0812	EMJ-2000L(ﾒﾙｺ)(汎用2MB)	¥4,000
J0511	PIO-PC34F-12M(I/O)(汎用12MB)	¥20,000
U0755	EP-286BOOK(I/O)(PC-286BOOK用2MB)	¥4,000
U0754	PCNFRB2(エプソン)(PC-286ﾉｰﾄF用2MB)	¥4,000
J0263	EMP-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-286L用4MB)	¥8,000
U0973	EP-SIM-4M(I/O)(PC-386/486シリーズ用4MB)	¥8,000
V0002	VCA-8M(ﾒﾙｺ)(CONTURA用8MB)	¥14,000
J0020	2432-Y(IBM)(ThinkPad230CS用4MB)	¥4,000

周辺機器

注文No.	商品	価格
J0111	PC-9821A-E01(NEC)(PC-9821AP2,AS2用ウィンドウアクセラレータボード)	¥7,980
U0742	PC-9801N-J02R(NEC)(B4680インターフェイスカードT)	¥4,000
J0167	PC-9801N-25(NEC)(B4680インターフェイスパックT(10BASE-Tに接続)ﾉｰﾄ)	¥7,980
N0076	PC-9801NS/L-01(NEC)(CRT接続ケーブル)	¥1,000
U0800	PF-2(ｷｬﾉﾝ)(LBP-B406EⅡ,B406Ⅱ用ペーパーフィーダー)	¥5,000
J0437	CN-SC43(緑電子)(PCMCIA用SCSI-2カード)	¥8,500
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用ｶﾗｰｷｯﾄ)	¥2,000
N0012	PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)	¥3,000
N0065	PC-PR4000E-05(NEC)(PC-PR4000E用増設ポッパー)	¥12,000
U8002	液晶ペンコム(SHARP)(PI-6000FX(ザウルス):専用モデム付モデル)〈新古品〉	¥28,000
U0663	PC-PD101(NEC)(PJ液晶ﾕﾆｯﾄ)	¥10,000
U0192	PC-9801-87(NEC)(1MBフロッピーディスクインターフェイスボード)	¥8,000
U6006	PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠)	¥14,800
J0376	GT-8000(エプソン)(イメージスキャナ(カラー))	¥29,800
U0932	PC-9821XA7-B01(NEC)(セカンドキャッシュメモリ)	¥8,000
J0003	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
N0092	PC-9821N-U05(NEC)(ドッキングステーション)	¥24,800
Z0200	JWP-1000T(ﾒﾙｺ)(プリンターバッファ1MB)	¥8,000
U0829	JWP-2000(ﾒﾙｺ)(プリンターバッファ2MB)	¥16,000
Z0030	KSW-C(関西電機)(プリンター切換器/1:2)	¥1,000
U0669	PC-9872R(NEC)(ﾏｳｽ(ｶｳﾝﾄ機能付))	¥800
J0069	PC-9801-57L(NEC)(モデムボード:98用2400BPS/ガイド欠)	¥2,000
U7135	MD24FS5(ｵﾑﾛﾝ)(モデム2400Kbps:ガイド欠)	¥2,000
J0298	MD144XT10V(ｵﾑﾛﾝ)(モデム14.4Kbps:ガイド欠)	¥7,800
M0064	V34ES2-W(ﾋｭｰｺﾑ)(モデム28.8Kbps(Win/Dos用))	¥8,500
U0788	AR-336(緑電子)(モデム33.6Kbbs(95対応)	¥14,800
N0110	PC-9821XE-E02(NEC)(増設3.5ｲﾝﾁFDD)	¥7,000
U0603	PC-HF103(NEC)(外付3.5ｲﾝﾁFDD×1+40HD)	¥11,800
J0452	PC-FD311(NEC)(外付3.5ｲﾝﾁFDD×1)	¥8,000
U0629	PC-FD312R(NEC)(外付3.5ｲﾝﾁFDD×2)	¥13,000
J0557	PC-FD511(NEC)(外付5ｲﾝﾁFDD×1)	¥8,000
U0622	PC-FD512(NEC)(外付5ｲﾝﾁFDD×2)	¥13,000
U0647	PC-OD301(NEC)(3.5ｲﾝﾁ光ディスクユニット)	¥13,000
U7106	PC-OD501(NEC)(5ｲﾝﾁ光ディスクユニット(600MB)／I/F／ケーブル欠)	¥10,000
U8003	CXA-660-MP(緑電子)(外付CD-ROMドライブ(4)/本体のみ)	¥8,000
J0451	JBOXDX2ODP66(ｲﾝﾃﾙ)(オーバードライブプロセッサ)	¥12,000
U0681	JBOXODP486SX25(ｲﾝﾃﾙ)(オーバードライブプロセッサ:CE用)	¥6,000
Z0065	PC-98RL-03(NEC)(数値演算プロセッサ)	¥6,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。

万一、品切れの際はご容赦ください。（7月24日現在）



ホームページ
http://www.prins.co.jp/

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！
●年中無休・24時間アクセスOK！
●電子メールでのご注文OK！
●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
（2400～28800bps）

PC NET パシフィックネット

通販専用ダイヤル 03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

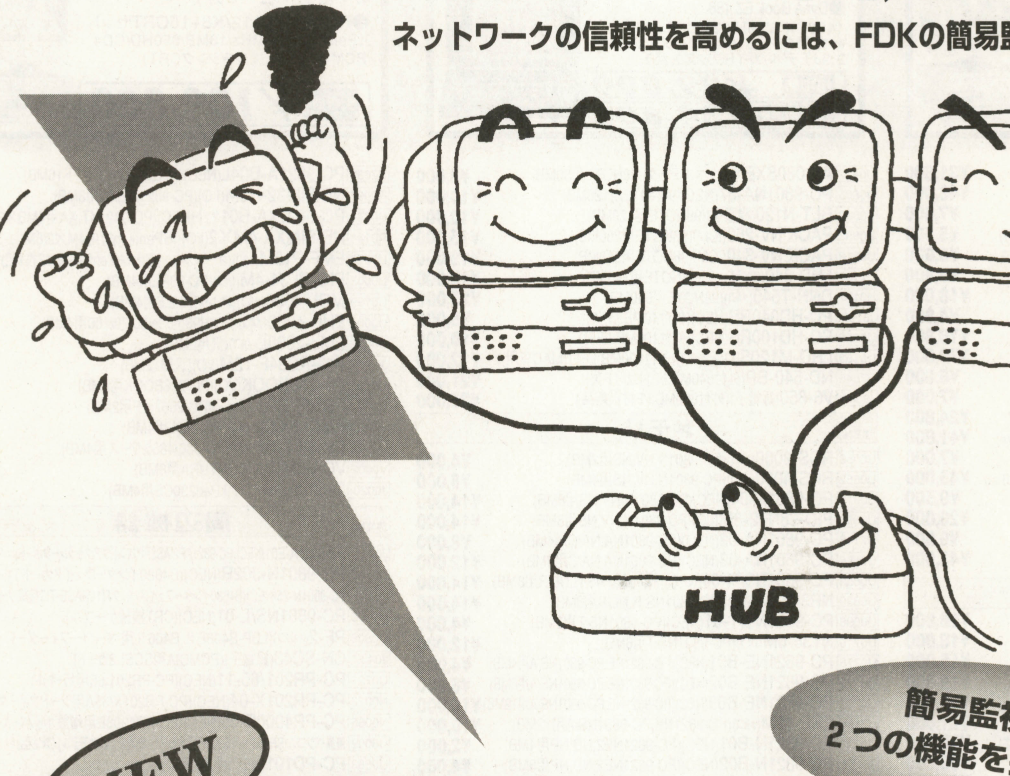
株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30 年中無休

確かな技術 育てる未来

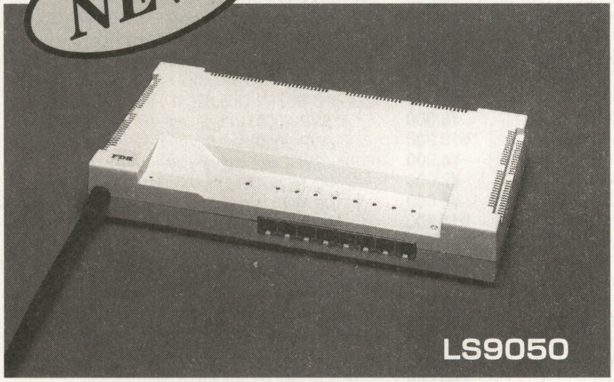
FDK

システムダウンを回避します。

ネットワークの信頼性を高めるには、FDKの簡易監視機能が一番です。



NEW



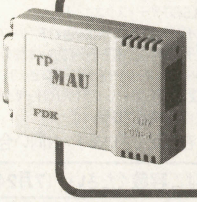
簡易監視機能は、2つの機能を持っています。

1.障害波及防止機能

目的：伝送路のシステムダウン対策
機能：ジャバ発生ポートの入力を切り離し、他ポートの通信不能状態を避ける

2.ロギング機能

目的：障害切り分けのスピードアップ
機能：過去に一度でも発生した障害をランプ表示し、障害調査を容易にする



FDK製MAUもご利用ください。

MAU：LN9020の特徴

- ●超小形、軽量、そして薄形（AUI側の厚さを16mmとし、ノードへ直接接続が可能）
- ●SQE,LINKテストのON/OFFスイッチ付

HUB：LS9050の特徴

- ●10BASE-TX 8ポート リピータHUB
- ● 小規模LANに最適
- ●簡易監視機能付

価格はオープン！お気軽にお問い合わせください。

LAN用簡易監視機能付HUB

FDKホームページ
http://www.fdk.co.jp

富士電気化学株式会社

ID営業本部 販売推進部：〒105 東京都港区新橋6-1-11（秀和御成門ビル）TEL03-5473-4666 FAX03-3434-4325
名古屋営業所TEL052-561-3141／大阪営業所TEL06-448-0017／松山営業センターTEL089-931-8003／福岡営業所TEL092-291-9421

埼玉・坂戸市 ビットマップ ダイレクト9月号

パソコン夏モデル大処分市

AM11:00 -PM7:00(水曜定休) CALL 受付!

申込専用ダイヤル **0492-89-2369**

当店夏休みのご案内:8月12日〜15日まで　FAX 83-0863

初心者大歓迎の店

各種サポートOK! 周辺機器の取付調整、ソフトウエアのインストールなど各種サポートをご注文時にお申込み下さい。格安料金にて承ります。

通販特価は7月15日現在のもので、変動する場合があります。尚、特価には消費税、配送、サポート料等は、含まれておりません。

ビギナー向おすすめセット

セットの組み合せ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて、自由に設定できます。

9-B1 NEC 98バリュースターV166セット

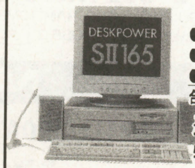
●PC-9821V166/S5C2 (一太郎モデル)
MMX-166MHz メモリ32MB HD2.0GB CD(最大20倍速) モデム33.6K 一太郎 1-2-3etc 15"CRTモデル
●カラープリンタ PR101/J200 ●プリンタケーブル
●ゲームソフト 信長の野望将星録
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥387,700

通販特価 **¥255,000**

Wordモデルは¥4,000UPになります

9-B2 富士通 デスクパワーSIII165セット



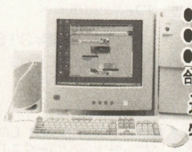
●FMVSIII1651 (一太郎モデル)
MMX-166MHz メモリ32MB HD2.6GB CD(13倍速) モデム33.6K 一太郎8 1-2-3etc 15"CRTモデル
●カラープリンタ MJ-830CS ●プリンタケーブル
●ゲームソフト To Heart ●マウスパッド
●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 ¥373,900

通販特価 **¥275,000**

Wordモデルは¥4,000UPになります

9-B3 IBM AptivaT8Bセット



●Aptiva T8B (一太郎モデル)
MMX-166MHz メモリ32MB HDD3.1GB CD(最大16倍速) モデム33.6K ワープロ表計算ソフトetc 15"CRTモデル
●カラープリンタ PM-700C ●プリンタケーブル
●ゲームソフト 鋼鉄のガールフレンド ●マウスパッド
●クリーニングディスク ●キーボードーカバー

合計定価 OP

通販特価 **¥330,000**

Wordモデルは¥9,000UPになります

パソコン

NEC	
PC-9821V13/S5C3,D3	¥168,000
PC-9821V20/M7C3,D3	¥235,000
PC-9821XC13/S5A2,B2	¥158,000
PC-9821XC13/M7A,B	¥165,000
PC-9821CR13/TA,B	¥155,000
PC-9821XA10/K8Z	¥ 99,000
PC-9821V166/S5C,D	¥215,000
PC-9821V200/M7C,D	¥315,000
PC-9821V200/S7C,D	¥268,000
PC-9821CT20/AA	¥299,000
PC-9821NR13/D10A,B	¥229,000
PC-9821NR15/S14F	¥295,000
PC-9821NR12/D10	¥189,000
IBM	
Aptiva J35	¥168,000
Aptiva 770	¥158,000
Aptiva T85	¥259,000
Aptiva T95	¥289,000
Apple	
PF6410	¥149,000
PM7300/180	¥218,000
PM7600/200	¥268,000
SHARP	
MN-W100	¥239,000
MN-6550D	¥299,000
MN-7750	¥368,000

在庫商品限りで完売となります。お早めにご利用ください

今月のおすすめ品
NEC PC-9821NW150/S20C
¥520,000　32.7%OFF
特価**¥349,900**

新製品についても、お問い合わせ下さい。

中古パソコン

PC98XP/U8W+増設メモリ16MB	¥ 69,800
PC98ND/340W相当品+CPU2倍	¥118,000

モニタ

21"	飯山	MT-8621E	¥145,000
	三菱	RD-21GX	¥163,000
17"	三菱	RD-17V	¥ 64,800
	三菱	RD-17GX2	¥ 72,800
	ソニー	CPD-17SF9	¥ 69,800
	飯山	MT-8617E	¥ 64,800
	NEC	PC-KM175	¥ 69,800
15"	ソニー	CPD-15SF9	¥ 48,800
	三菱	RD-15M	¥ 39,800
	富士通	15"CRT	¥ 29,800

プリンタ

ｷﾔﾉﾝ	BJC-35V2	¥ 32,000
	BJC-240J	¥ 19,800
	BJC-420J	¥ 27,500
	BJC-455J	¥ 46,800
	BJC-700J	¥ 49,800
ｴﾌﾟｿﾝ	PM-700C	¥ 44,000
	MJ-830CS	¥ 34,500
	MJ-930C	¥ 54,800
	MJ-3000C	¥ 64,500
	MJ-6000C	¥105,000
NEC	PC-PR101/J200	¥ 24,800
	PC-PR1000EW	¥ 39,800
	PC-PR2000X	¥115,000
ｱﾙﾌﾟｽ	MD-1000J	¥ 35,000
	MD-2300J	¥ 59,800

その他の周辺機器については、お問い合わせ下さい。

ハードディスク

	98ドライブベイ専用		
メルコ	DBI-N4300	内蔵4.3GB	¥54,800
	98Xa7,Xa9,Xa10,Xa12,Xa13,Xa16,Xa20,Vｼﾘｰｽﾞ,ﾄﾞﾗｲﾌﾞﾍﾞｲ		
	DBI-N2000	内蔵2GB	¥35,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15		
	DNN-T2100	内蔵2.1GB	¥52,800
	PC-9801,PC9821ｼﾘｰｽﾞ(一部の機種を除く)		
	DSC-N2000N	外付2GB	¥46,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用		
	DSC-S2000S	外付2GB	¥36,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン・PC98・MAC増設用		
	DSC-U3200	外付3.2GB	¥55,800
	PC-9821シリーズ・DOS/V PCIバス		
IOﾃﾞｰﾀ	UHDS-H4G	外付4GB	¥75,800
	PC-9801,9821ｼﾘｰｽﾞ(一部の機種を除く)		
	HDVS-2G/98IIIP	外付2GB	¥44,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン		
	HDVS-2G/ISA	外付2GB	¥47,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13,Na15		
	HDNS-2G	内蔵2GB	¥54,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用		
	HDI-3.5G/98	内蔵3.5GB	¥45,800
	DOS/Vマシン増設IDE		
	HDI-3.5G/DV	内蔵3.5GB	¥45,800

フロッピーディスク

αﾃﾞｰﾀ	3.5"×1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ(98)	¥14,500
	3.5"×2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ(98)	¥21,800
	5"×1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ(98)	¥19,500
	5"×2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ(98)	¥28,800

グラフィックアクセラレータ

ﾒﾙｺ	WHP-PM8	¥39,800
	WGN-V4	¥18,400
	TGP-VR4	¥14,400
IOﾃﾞｰﾀ	GA-DRV4/98	¥18,400
	GA-PG3DX4/98PCI	¥20,000
	GA-PG3DX4/PCI	¥20,000

メモリ

※ 5年保証付　PC-98,DOS/V対応

EDO32MB-72Pin32bit-60ns	¥17,000
EDO16MB-72pin32bit-60ns	¥ 9,000
SIM32MB-72pin32bit-60ns	¥17,000
SIM16MB-72pin32bit-60ns	¥ 9,000

メルコ・IOデータ製品は20〜30%OFFです。

MOドライブ

三菱	MK-640F7-WIN	¥79,800
	MK-230L3	¥44,800
富士通	SMB-640D2	¥69,800
ﾒﾙｺ	MOS-S230F	¥44,800
	MOS-S640	¥62,800
IOﾃﾞｰﾀ	MOF-640	¥71,800
	MOF-230W	¥43,800
	MOF-640/98IIIP	¥83,000

CD/CDRドライブ

ﾒﾙｺ	CDI-16FB	¥17,800
	CDS-S16	¥25,500
IOﾃﾞｰﾀ	CDC-TX86	¥31,800
	CDC-AB86	¥23,800
	CDV-AB16	¥16,100
	CDV-PX12	¥21,500
ﾒﾙｺ	CDS-2W6R	¥54,800
IOﾃﾞｰﾀ	CDR-PVX24	¥59,800
IOﾃﾞｰﾀ	PD-AB8	¥33,800

ソフト(ゲーム&ビジネス)

25%OFFより (一部のソフトを除く) 新作予約受付中!

ご希望のソフトを指定していただければ、お取寄せ致します

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥26,800
	PC-IT55D1	¥34,800
ﾒｶﾞｿﾌﾄ	Power 14400	¥ 9,800
ﾒﾙｺ	MA-2814	¥14,800
IOﾃﾞｰﾀ	PCML-336	¥23,800
ﾋｭｰｺﾑ	HUCOM-EX336	¥15,000

デジタルカメラ

NEC	Picona+WinKIT	¥62,800
ｿﾆｰ	DSC-F1+KIT	¥58,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥19,800
	PC-9801-118	¥17,500
ﾒﾙｺ	SXM-F(FM)	¥ 7,800
Qﾋﾞｼﾞｮﾝ	WaveStar	¥17,800
	WaveSMIT	¥24,800
	WaveMasterｶｰﾄﾞ	¥33,800

スキャナ

ｷﾔﾉﾝ	CanoScan300	¥34,800
EPSON	GT-5000WINP	¥35,800
	GT-8500WIN	¥49,800
NEOS	NSF-600P	¥34,800
AGFA	LAWY2(+SCSI/IF)	¥39,800

大人気 発売中!!
エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド
特典 先着50本限　特価¥11,100
エヴァンゲリオンオリジナル下敷きプレゼント!(絶対ほし〜い)

小・中・高生 **生徒大募集**

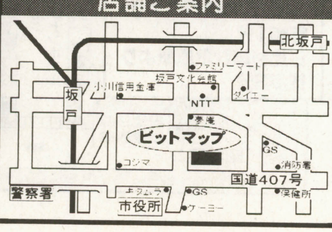
成績アップ学習ソフト=ラインズ先生Win95　新発売

自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習!知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる!こんな学習法があります。当店へ資料をご請求下さい。

パソコン専門ショップ
ビットマップ
AVIC・アビック通販部

350-02　埼玉県坂戸市清水町46-40-103
店舗営業時間　AM10:30-PM7:30　毎週水曜定休

店舗ご案内



申込方法

まず0492-89-2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払方法をお伺いします。
FAXの場合は、注文書に必要事項をご記入の上、送信して下さい。
折り返し、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい
代金引換	お届け時、商品と引換えにお支払い下さい 別途、代引手数料が必要です。
クレジット	クレジット申込用紙送付しますので、記入後ご返送下さい。

あさひ銀行 北坂戸支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

商品の発送は、入金確認後、在庫品は2-3日お取り寄せ品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジットの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円/個より(地域、大きさにより異なります)

PCアウトレット館大きくなって
移転・開店セール

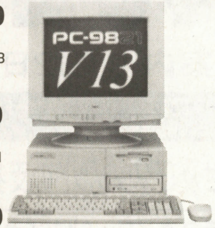
お一人様一機種一台、合計2台迄とさせていただきます

8月23日・24日オープニングセール 当日、2日間共AM10:00開店

広告の商品は全機種台数限定、全て当日店頭での販売のみとなります。
通販の受付は8月25日 AM10:30よりとなります。

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98VALUE STAR



PC-9821V16/S5 C2A7 超特価¥148,000
CPU:Pentium166 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ HDD:1.6GB
CD ROM:6倍速 モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

PC-9821V13/S5 RB
定価¥328,000 **超特価¥108,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:15インチ HDD:850MB
CD ROM:4倍速 OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:Word/Excel

PC-9821V13/S7 RB
定価¥378,000 **超特価¥128,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:Word/Excel

PC-9821V12/S7 RB 定価¥338,000 **超特価¥99,800**
CPU:Pentium120 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:Word/Excel

PC-9821V10/S7 KB 定価¥315,000 **超特価¥89,800**
CPU:Pentium100 RAM:8MB ディスプレイ:17インチ HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:Word/Excel

PC-9821V10/S7 KZ **超特価¥64,800**
CPU:Pentium100 RAM:8MB ディスプレイ:別売り HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

PC-9821V10/C4 RE 定価¥318,000 **超特価¥79,800**
CPU:Pentium100 RAM:16MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:850MB CD ROM:4倍速 モデム:ISDN内蔵
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/IE2.0

PC-9821V7/S5 KY **超特価¥79,800**
CPU:Pentium75 RAM:8MB ディスプレイ:キャンビー用17インチ HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

NEC 98MULTI/CanBe

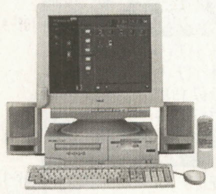
PC-9821Cx13/S7 MB 定価¥478,000 **超特価¥135,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ HDD:1.2GB CD ROM:4倍速 4連装
モデム:14.4kbps OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:Word/Works TV機能付 MIDI音源

PC-9821Cx2/S17 B 定価¥368,000 **超特価¥74,800**
CPU:Pentium75 RAM:8MB ディスプレイ:17インチ HDD:420MB CD ROM:4倍速
OS:Windows3.1/DOS6.2 ソフト:Works

PC-9821Cx3/S5 TA 定価¥378,000 **超特価¥99,800**
CPU:Pentium100 RAM:16MB ディスプレイ:15インチ HDD:850MB CD ROM:4倍速 4連装
モデム:14.4kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎6/Works TV機能付

PC-9821Cx3/S7 MB 定価¥458,000 **超特価¥115,000**
CPU:Pentium100 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ HDD:1.2GB CD ROM:4倍速 4連装
モデム:14.4kbps OS:Windows95 ソフト:Word/Works TV機能付 MIDI音源

PC-9821Cb2/A 定価¥338,000 **超特価¥78,800**
CPU:486DX2/66 RAM:8MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:420MB CD ROM:2倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows3.1 ソフト:Works TV機能付 文字多重放送受信機能



PC-9821Cs2/S2
定価¥428,000 **超特価¥49,800**
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB ディスプレイ:15インチ HDD:170MB
CD ROM:2倍速 OS:Windows3.1/DOS5.0AH

PC-9821Cs2/S3
定価¥468,000 **超特価¥54,800**
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB ディスプレイ:15インチ HDD:340MB
CD ROM:2倍速 OS:Windows3.1/DOS5.0AH

NEC 98MATE ディスプレイは別売りです

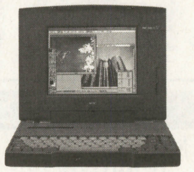
PC-9821Xa12/K8
定価¥278,000 **超特価¥89,800**
CPU:Pentium120 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式

PC-9821Xa9/C8
定価¥398,000 **超特価¥59,800**
CPU:Pentium90 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows3.1/DOS6.2

PC-9821Xf/U1
定価¥370,000 **超特価¥51,800**
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台

PC-9821Xt13/C12 定価¥690,000 **超特価¥95,800**
CPU:Pentium133 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:1.2GB CD ROM:4倍速
OS:Windows3.1/DOS6.2 タワー型

NEC 98 NOTE



PC-9821Lt/350A
定価¥438,000 **超特価¥109,800**
CPU:486DX2/50 RAM:7.6MB FDD:外付3.5×1台 HDD:350MB
CRT:TFT9.5インチ OS:Windows3.1 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

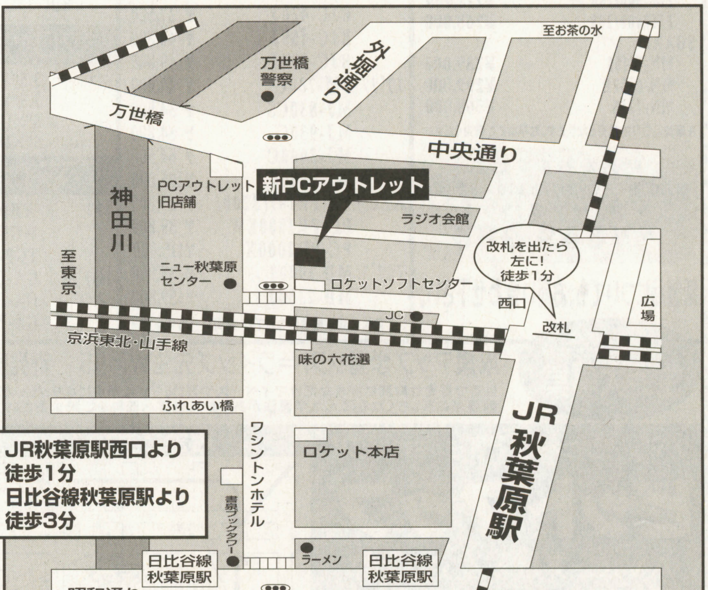
PC-9821Ns/810W
定価¥640,000 **超特価¥108,000**
CPU:486DX2/50 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:810MB CRT:TFT9.5インチ
OS:Windows3.1/DOS5.0AH

PC-9821Ne2/340W 定価¥578,000 **超特価¥99,800**
CPU:486SX/33 RAM:5.6MB FDD:3.5×1台 HDD:340MB
CRT:TFT9.5インチ OS:Windows3.1/DOS5.0AH

PC-9821Nb7/D5 定価¥358,000 **超特価¥128,000**
CPU:Pentium75 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CRT:DSTN10.4インチ OS:Windows95

FUJITSU FMV BIBLO

FMV52NU5UV 超特価¥218,000
CPU:Pentium120 RAM:32MB FDD:3.5×1台
HDD:1GB CRT:DSTN 11.3インチ
OS:Windows95 ソフト:Word97/Excel 97



新店舗 8/23 開店	ロケット PCアウトレット 東京都千代田区外神田1-15-14 TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間 AM10:30〜PM8:00
旧店舗 8/22迄 営業致します	PCアウトレット (TEL・FAXは同じです) 営業時間 AM9:30〜PM8:00

豊富な在庫と安さが自慢です。全国通販受付中!

PRINTER

NEC
PC-PR101/80L ¥19,800
PC-PR101/J100L ¥25,800
PC-PR101/J200 ¥22,500
PC-PR101/J300 ¥38,800
PC-PR101/J400 ¥56,800
PC-PR201/40 ¥38,800
PC-PR201/65 ¥69,800
PC-PR201/65LA ¥94,800
PC-PR201/87LA ¥153,000
PC-PR700/55A ¥148,000
PC-PR700JH ¥187,000
MULTI WRITER1000LW ¥45,800
MULTI WRITER2400 ¥278,000
PC-PR2000X ¥120,000
PC-PR2200X ¥168,000
PC-PR2400X ¥270,000
PC-PR2200NW2 ¥159,800
PC-PR3000PS/4 ¥305,500
PC-PR3000PS/4F ¥403,000

EPSON
PM-700C ¥41,500
MJ-510C ¥19,800
MJ-830C ¥28,600
MJ-930C ¥55,500
MJ-1100 ¥56,700
MJ-3000C ¥59,500
MJ-5100C ¥88,500
MJ-6000C ¥99,800
MJ-8000C ¥168,500
VP-4100 ¥164,000
VP-5100 ¥229,000
VP-6000 ¥453,000
VP-1800 ¥71,800
VP-1100 ¥42,800
VP-870 ¥66,000
VP-600 ¥46,800
LP-700W ¥44,500
LP-1700S ¥73,500
LP-8300 ¥109,500
LP-9200S ¥175,000
LP-9300 ¥178,000

CANON
BJC-35V2 ¥29,500
スキャナカートリッジ ¥10,300
BJC-210J ¥18,800
BJC-240J ¥21,500
BJC-400J ¥25,800
BJC-420J ¥27,500
BJC-455J ¥43,500
BJC-620JW ¥43,500
BJC-700J ¥44,500
BJC-5500J ¥71,800
LBP-210 ¥37,700
LBP-220 ¥40,800
LBP-310 ¥54,300
LBP-320 ¥54,300
LBP-430 ¥84,500
LBP-450 ¥117,800
LBP-730 ¥135,500
LBP-740 ¥109,500
LBP-750 ¥135,500
LBP-830 ¥168,800
LBP-930 ¥278,000

FUJITSU
XJS-400 ¥43,800
XJ-500 ¥36,400
XJ-300 ¥16,800
OPP-3300 ¥34,800

ALPS
MD-1000J ¥38,800
MD-2010J ¥42,500
MD-2300J ¥69,500
MD-4000J ¥55,000

SCANNER

EPSON
GT5000WINS ¥33,800
GT5000WINP ¥33,800
GT8500WIN ¥44,800
GT9500WIN ¥98,800
GT2000WINP ¥29,800
GT2000WINS ¥29,800
FS1300WINS ¥52,300

CANON
キャノスキャン300 ¥34,800
キャノスキャン600 ¥79,800
キャノスキャン2700F-DOSV ¥74,800
キャノスキャン2700F-WIN9 ¥69,800

NEC
MULTI-READER600 ¥124,800
MULTI-READER400 ¥59,800

SHARP
JX250W3 ¥52,000
JX-150 ¥24,000

ニコン
クールスキャン2 WIN 外付 ¥67,800
クールスキャン2 MAC ¥67,800
クールスキャン2 WIN 内蔵 ¥64,800

ODP

インテル
JBOXPODP-5V133 ¥31,800
JBOXPODP-3V125 ¥31,800
JBOXPODP-3V150 ¥39,800
JBOXPODP-3V166 ¥55,800
JBOXPODP-5V83 ¥23,800

メルコ
HND-33QP ¥11,300
HNE-33QP ¥11,300
EUD-HPOM ¥23,800
EUZ-QOM ¥23,800
EUF-EPOM ¥23,800
EUA-QPOM ¥23,800
HAS-33TP ¥21,800
EUB-HPOM ¥23,000
HAS-33QP ¥19,100

PC-9821V200/SZD2 ¥232,000
PC-9821V200/S7D2 ¥269,000
PC-9821V200/S5D2 ¥246,000
PC-9821V166/S5D2 ¥219,000
PC-9821V16/S5PD2 ¥182,500
PC-9821V16/S5VC2 ¥189,000
PC-9821V16/S5VD2 ¥192,000
PC-9821V233/M7C2 ¥318,000
PC-9821V233/M7D2 ¥321,000
PC-9821V233/M7VE2 ¥435,000
PC-9821V233/M7VF2 ¥438,000
PC-9821V200/MZD2 ¥246,000
PC-9821V200/M7D2 ¥289,000
PC-9821V200/M7H2 ¥334,000
PC-9821V200/M7J2 ¥337,000
PC-9821RS20/B20 ¥343,000
PC-9821RA223/N30 ¥265,000
PC-9821RA20/N30 ¥249,800
PC-9821XC200/M7A3 ¥284,000
PC-9821XC200/M7B3 ¥287,000
PC-9821XC200/S7A3 ¥263,000
PC-9821XC200/S7B3 ¥267,000
PC-9821XC16/M7A3 ¥226,000
PC-9821XC16/M7B3 ¥229,800
PC-9821XC16/S7A3 ¥213,000
PC-9821XC16/S7B3 ¥216,000
PC-9821XC16/S5A3 ¥179,500
PC-9821XC16/S5B3 ¥183,000
PC-9821XC13/M7B ¥188,800
PC-9821F200/X20 ¥420,000
PC-9821F166/D20 ¥285,000
PC-9821C166/D ¥223,000
PC-9821C166/CS1 ¥269,800
PC-9821C166/C ¥202,000
PC-9821C200/VS2 ¥448,000
PC-9821C200/CS1 ¥318,000
PC-9821C200/V ¥318,000
PC-9821C200/C ¥255,000
PC-9821CU13T/B ¥236,000

NEC 今月の目玉はこれだ!

PC-9821V200/SZC2 **¥229,000**
PC-9821V200/S7C2 **¥266,000**
PC-9821V200/S5C2 **¥243,000**
PC-9821V166/S5C2 **¥216,000**
PC-9821V16/S5PC2 **¥179,500**
PC-9821V200/MZC2 **¥243,000**
PC-9821V200/M7C2 **¥286,000**
PC-9821RV226/N20 **¥355,000**
PC-9821RA223/W30 **¥269,000**
PC-9821XC13/S5A **¥168,800**
PC-9821XC13/M7A **¥188,800**
PC-9821C233/V **¥338,000**
PC-9821V13/S5C3 **¥169,800**
PC-9821XA13/W12 **¥138,500**
PC-9821XA16/W16 **¥148,000**
PC-9821XB10/F **¥79,000**
PC-9821V10/S5KA **¥138,800**
PC-9821V10/S7KA **¥158,800**
PC-9821V12/S5RC·D **¥153,000**
PC-9821V12/S7RA **¥168,000**
PC-9821V12/S7RC·D **¥178,000**
PC-9821V13/S5RA **¥158,000**
PC-9821V13/S7RA **¥178,800**
PC-9821Cr13/TA·B **¥183,000**

セットモデル
PC-9821XV13/W16 & 15"CRT **¥188,000**
PC-9821XV13/W16 & 17"CRT **¥208,000**
PC-9821XA10/K8 & 15"CRT **¥155,800**
PC-9821XA10/K8 & 17"CRT **¥175,800**

NEC NOTE
PC-9821NR166/X30F **¥469,000**
PC-9821NR150/X14F **¥359,000**
PC-9821NB10/S8 **¥238,000**

PC-9821V13/S5D3 ¥169,800
PC-9821CU13/EA·B ¥199,800
PC-9821CT20/AA·AB ¥285,000
PC-9821XA20/W30 ¥198,000
PC-9821XA10/K8 ¥125,800
PC-9821XA12/C12 ¥148,800
PC-9821XV13/W16 ¥158,000
PC-9821XV20/W30 ¥227,000
PC-9821XB10/J8 ¥116,000
PC-9821V10/C4RA·B ¥138,800
PC-9821V13/S5E2 ¥163,000
PC-9821Cu10/DB ¥168,000
PC-9821Cb10/TA·B ¥148,000
PC-9821CX2/S15T ¥128,800
PC-9821CX2/S17T ¥138,800

NEC NOTE

PC-9821NR166/X30N ¥523,000
PC-9821NW150/S20C ¥348,000
PC-9821NW150/S20D ¥352,000
PC-9821NW133/D14C ¥255,000
PC-9821NW133/D14D ¥258,000
PC-9821NR15/S14F ¥285,000
PC-9821NR15/S10 ¥265,000
PC-9821NR13/S14N ¥292,000
PC-9821NR13/S14 ¥243,000
PC-9821NR13/S14Z ¥243,000
PC-9821NR13/D14 ¥185,000
PC-9821NR13/D10A·B ¥229,000
PC-9821NR12/D10 ¥175,000
PC-9821LS150/S14C2 ¥329,000
PC-9821LS150/S14D2 ¥332,000
PC-9821LS13/D10C2 ¥249,000
PC-9821LS13/D10D2 ¥253,000
PC-9821LA13/S14 ¥239,000
PC-9821LS12/D10C·D ¥238,000
MC MK22 ¥68,800

富士通
FMVT-3201, 3 TEL特価
FMVT-320M1, M3 TEL特価
FMVT-320D, D3 TEL特価
FMVT-3161,3 TEL特価
FMVS-3231, 3 TEL特価
FMVS-3201, 3 TEL特価
FMVS-320B1, B3 TEL特価
FMVS-31671, 3 TEL特価
FMVS-1651, 3 TEL特価
FMVS-C3161, 3 TEL特価
FMVS-316A1, A3 TEL特価
FMVNU-151, 3 TEL特価
FMVNU-131, 3 TEL特価
FMVNU-13D1, D3 TEL特価
FMVNP-131, 3 TEL特価
FMVNC-13D TEL特価
FMV-56NA5X5 TEL特価
FMV-55NA5W5 TEL特価
FMV-53NA5W5 TEL特価
FMV-53NPW5 TEL特価
FMV-52NU2W5 TEL特価
FMV-52NU2Y5 TEL特価

IBM
THINKPAD 365XD-1J9 ¥268,000
THINKPAD 535-MF9 ¥258,000
THINKPAD 380 ¥246,000
THINKPAD 380D-3AJ ¥348,000
THINKPAD 380D-2AJ ¥288,000
THINKPAD 385D-3ZJ ¥428,000
THINKPAD 760XD ¥648,000
THINKPAD 760XL ¥522,000
THINKPAD 310 ¥248,800
THINKPAD 315D ¥318,800
THINKPAD 535E ¥338,000
THINKPAD 560E ¥378,000
THINKPAD 765D ¥638,000
APTIVA J3A ¥158,000
APTIVA J3X ¥158,000
APTIVA J3E ¥178,000
APTIVA J35 ¥178,000
APTIVA J51 ¥188,000
APTIVA J52 ¥188,000
APTIVA 775 ¥188,000
APTIVA H55 ¥198,000
APTIVA H56 ¥208,000
APTIVA H6D ¥168,000
APTIVA B60 ¥198,000
APTIVA B65 ¥228,000
APTIVA B75 ¥243,000
APTIVA B80 ¥248,000
APTIVA B85 ¥335,000
APTIVA B86 ¥268,000
APTIVA B87 ¥298,000
APTIVA T71 ¥235,000
APTIVA T81 ¥249,800
APTIVA T85 ¥289,800
APTIVA T95 ¥298,000
APTIVA T8B ¥265,000
APTIVA T8C ¥276,000
APTIVA T8E ¥298,000
APTIVA T8F ¥308,000
APTIVA T9D ¥288,000
APTIVA T9E ¥339,800
APTIVA TAE ¥378,000
APTIVA TAF ¥435,000
PC 330-133 ¥138,000
PC 330-100 ¥118,000

SHARP
MN-8000 TEL特価
MN-8000D TEL特価
MN-8000DZ TEL特価
MN-7760 TEL特価
MN-7750 TEL特価
MN-7650 TEL特価
MN-5400D TEL特価
MN-6350D TEL特価
MN-5500 TEL特価
MN-5200Z TEL特価
PC-W110 TEL特価
PC-W100 TEL特価

TOSHIBA
EQIUM 6260M1 ¥331,000
EQIUM 5200M1 ¥257,000
EQIUM 5160D1 ¥213,000
EQIUM 5200D1 ¥242,000
ブレッツア 5200MB ¥248,000
ブレッツア 5166MB ¥195,000
ブレッツア5133MB ¥158,000
PA-1229C9 ¥528,800
PA-1238C9 ¥468,000
PA-1247C9 ¥516,000
PA-1232C9 ¥338,000
PA-1251C9 ¥368,000
PA-1251CA ¥412,000
PA-1241CA ¥373,000
PA-1241C9 ¥313,000
PA-1241SD ¥298,000
PA-1241S9 ¥238,000
PA-1230SA ¥225,800
PA-1230C9 ¥208,000
PA-1225JD ¥218,000
PA-1225JC ¥198,000
PA-1127C9 ¥343,000
PA-1126C9 ¥398,000
PA-1124JW ¥308,000
PA-1125JT ¥188,000
PA-1240S9 ¥198,000
PA-1234S9 ¥168,800
PA-1224JT ¥169,800
PA-1252JA ¥178,800
PA-1252J9 ¥171,000
PA-1237CA ¥158,800
PA-1225JA ¥88,800
PA-1225JT ¥78,800

CANON
INNOVA- 3400DX2 ¥358,000
INNOVA- 3400DX2-97 ¥378,000
INNOVA- 3500EX ¥438,000
INNOVA- 3600CXG ¥258,000
INNOVA- 3600CX-97 ¥315,000
INNOVA- 3800FX ¥523,000
DUO-2300DS ¥418,000
DUO-2400DX ¥468,000

PANASONIC
CF-233PD ¥378,000
AL-N2T515J5 ¥299,800
AL-N3T516J5 ¥408,000

EPSON
VM2300 ¥318,000
VM2300-17 ¥378,000
VN-516GX ¥558,000
VN-515FA ¥404,000
VN-513FA ¥369,000

COMPAQ
ARMADA1510 ¥199,800
ARMADA1520DM ¥228,000
ARMADA1550DMT ¥313,000
ARMADA4131T ¥325,000
ARMADA4150T ¥332,000
ARMADA4160T ¥378,000
PRESARIO-3060 ¥258,000
PRESARIO-3070 ¥298,000
PRESARIO-4182/15 ¥249,800
PRESARIO-4190/15 ¥238,000
PRESARIO-4190/17 ¥268,000
PRESARIO-8770 ¥368,000

MAC
PB1400C/133 ¥358,000
PB1400CS/117 ¥265,800
PB2400C/180 ¥398,000
PB3400/200 ¥548,000
PB3400/240 ¥598,000
PM4400/200 (S) ¥198,000
PM4400/200 (G) ¥228,000
PM7300/166 ¥209,800
PM7300/180 ¥203,800
PM7600/200 ¥255,000
PM8600/200 ¥398,000
PM9600/200MP ¥545,000
PM9600/233 ¥398,000
PF-5280SP ¥158,000

DEC
HINOTE VP565 ¥344,000
HINOTE VP567 ¥394,000
HINOTE VP575 ¥459,000

SONY
PCVT700MR ¥478,000
PCG707 ¥478,000
PCG705 ¥388,000

HDD/FDD

メルコ
DSC-N1200N ¥37,800
DSC-N2000NS ¥49,800
DSC-D1200P ¥42,800
DSC-D2000PS ¥49,800
DSC-S1200 ¥32,300
DSC-S2000S ¥42,200
DBI-N1200 ¥29,300
DBI-N1600 ¥33,100
DBI-N2000 ¥40,800
DBI-N2500 ¥44,600
DBI-N3200 ¥48,500
DBI-V1200 ¥26,800
DBI-V1600 ¥30,700
DBI-V2000 ¥38,300
DBI-V2500 ¥42,200
DBI-V3200 ¥46,000
DBI-V4300 ¥49,800
DBI-V5100 ¥57,500
DBI-V6400 ¥65,300
DNN-T540 ¥30,700
DNN-T810 ¥34,500
DNN-T1000 ¥38,400
DNN-T1400 ¥42,100
DNN-T2100 ¥53,800
DNN-R2100 ¥54,400
DNN-R1400 ¥42,800

ロジテック
SHD-U4000 ¥75,500
LHD-U8G ¥206,000
SHD-N2G ¥37,600
SHD-2G/NB ¥43,800

I/Oデータ
HDN-540M ¥33,400
HDN-810M ¥38,500
HDNS-1.6G ¥47,800
HDNB-1.6G ¥47,800
HDI-3.2G/DV ¥42,800
HDN-1G ¥40,800
HDVS-2G ¥38,300
HDVS-2G-98-3P ¥43,700
HDVS-2G/SPCI ¥49,800
HDI-2.1G/98 ¥38,300
HDI-3.2G/98 ¥49,800

MO/CD-ROM

I/Oデータ
CDV-AB10 ¥16,300
CDPS-PX12/PCSC ¥31,000
MOF-640 ¥69,200
MOF-640/98-3P ¥76,800
MOF-640/SPCI ¥79,300
MOF-230W ¥43,800
MOF-230W/98-3P ¥47,600
MOF-230/SPCI ¥53,800
CDR-PVX24 ¥58,400
CDR-PVX24/SPCI ¥71,000
CDR-PVX24/PCSC ¥62,400
CDR-PVB24 ¥50,700
CDR-PVB24/SPCI ¥62,400

メルコ
MOS-S640 ¥69,200
MOS-D640 ¥80,700
MOS-S230 ¥38,300
MOS-D230P ¥49,800
MOS-A230 ¥43,000
MON-D230C ¥53,700
CDS-S16 ¥25,300
CDI-16FB ¥19,100
CDN-D8C ¥26,200

富士通
SMB-640D2 ¥69,800
SMB-640AT2 ¥67,300
SMB-640M2 ¥72,800

ロジテック
LMO-230H ¥43,000
LMO-230 ¥38,300
LMO-640F ¥69,200

SONY
CDU-526R ¥71,800

TEAC
CD-R400-2 ¥96,000
CD-R50-2 ¥81,000

リコー
MP6211SW ¥71,800

増設RAMボード

メルコ
EMH-16M ¥12,300
EMH-32M ¥23,000
EMH-64M ¥44,600
EMH-E16M ¥13,800
EMH-E32M ¥26,200
EMH-E64M ¥50,800
EMH-E128M ¥99,800
ESD-16M ¥12,300
ESD-32M ¥23,000
ESD-T64M ¥50,800
EN8-16M ¥13,800
EN8-32M ¥26,200
EN8-64M ¥50,800
ENB-8M ¥9,800
ENB-16M ¥16,200
ENB-32M ¥28,500
ENB-64M ¥53,100
ENL-8M ¥8,500
ENL-16M ¥14,600
ENL-32M ¥26,800
ENP-8M ¥9,800
ENP-16M ¥16,200
ENP-32M ¥28,500
VD8-T32M ¥22,900
VD8-16MG ¥13,800
VS8-16MH ¥13,800
VS8-32MH ¥30,700
VI5-8MG ¥8,500
VI5-16M ¥14,600
VT5-16M ¥15,300
VT5-32M ¥27,700
VT5-64M ¥52,300
VT6-16M ¥15,300
VT6-32M ¥29,300
VT6-64M ¥52,300
VT7-16M ¥19,100
VNL-16M ¥13,800
VNL-32M ¥22,900
RTL-12M ¥12,300
VSW-16M ¥13,800
VSG-16M ¥12,300
VSG-32M ¥23,000
VSG-T64M ¥50,800
VMH-16M ¥12,300
VMH-32M ¥23,000
VMH-64M ¥44,700
VMH-E16M ¥13,800
VMH-E32M ¥26,200
VMH-E64M ¥50,800
VMB-P8M ¥6,900
VMB-P16M ¥12,300
VMB-P32M ¥23,000
VMB-W16M ¥14,600
VMB-W32M ¥26,800
VMB-W64M ¥51,600
VMC-W16M ¥12,300
VMC-W32M ¥23,000
VMC-W64M ¥44,700
ADB-16M ¥12,300
ADB-32M ¥22,300
ADB-64M ¥44,700
APD-16M ¥12,300
APD-32M ¥23,000
APD-64M ¥44,700

I/Oデータ
NE-EDO-8M×2 ¥12,300
NE-EDO-16M×2 ¥22,300
NE-EDO-32M×2 ¥44,700
NE-ECC-8M×2 ¥13,900
NE-ECC-16M×2 ¥26,200
NE-ECC-32M×2 ¥50,800
NE-ECC-64M×2 ¥146,000
EDO326-4M×2 ¥6,200
EDO326-8M×2 ¥12,300
EDO326-16M×2 ¥22,300
EDO326-32M×2 ¥44,700
NR64-16M ¥12,300
NR64-32M ¥23,000
NR64-64ME ¥44,600
NB64-8M ¥7,000
NB64-16M ¥13,900
NB64-32M ¥26,200
NB64-64M ¥57,800
LD34-8M ¥7,000
LD34-16M ¥13,900
LD34-32M ¥26,200
NP34-8M ¥7,000
NP34-16M ¥13,900
NP34-32M ¥26,200

CRT

NEC
X-500 ¥35,800
PC-KM154 ¥61,500
PC-KM155 ¥55,800
PC-TM171 ¥83,500
PC-KM173R ¥59,800
PC-KM173R2 ¥65,500
PC-KM174R ¥95,500
PC-KM175 ¥76,800
PC-KM212 ¥253,000

三菱
RD-17G2C ¥78,500
RD-17GX2C ¥68,500
RD-17V ¥64,800
RD-17M ¥64,800
RD-21G2 ¥188,000
RD-21GX ¥158,000

飯山
MF-8515G ¥34,800
MF-8517E ¥52,800
MF-8617E ¥57,800
MF-8617ES ¥62,700
MT-8621E ¥136,800
MT-8617E ¥63,500
MT-8617ES ¥72,800
MT-8621E ¥143,800
LP-1013 ¥258,800

SONY
CPD-15SF9 ¥45,700
CPD-17SF9 ¥66,500
CPD-20SF3 ¥158,000
CDM-17SE2T ¥103,000
CDM-20SE3T ¥268,000
LMD-1041 ¥188,000

ナナオ
E35F ¥53,500
E53F ¥78,000
E55D ¥89,500
E57T ¥115,000
E57TS ¥117,000
E65T ¥273,000
E66T ¥299,800
E75F ¥183,800
E141L ¥271,000

富士通
FMV-DP84YZ ¥33,800

FAX MODEM

SONY
SMD-V340W ¥13,800
SMD-560IW ¥19,800
SMD-344EPW ¥47,800
SMD-341EPW ¥41,300

MAP
MPM-971 ¥19,800

オムロン
MA-2814 ¥15,800
ME-3314B ¥19,800

NEC
PC-IT65D1P ¥41,800
PC-IT64S1P ¥32,100
PC-IT55D1 ¥34,500
PC-IT25D1 ¥25,800

ワープロ

NEC
JX-5700AC ¥89,800
JX-50MA ¥98,800
JX-70MA ¥139,800
JX-55MA ¥118,800
JX-30SA ¥79,800
JX-5500BS ¥62,800
CA-1000T ¥73,800

SHARP
WD-M600 ¥114,800
WD-M700 ¥118,800
WD-MR1 ¥135,800
WD-G200 ¥93,800
WD-C10 ¥79,800

TOSHIBA
JW-98GX ¥119,800
JW-V810 ¥84,800
JW-V600 ¥78,000
JW-V850 ¥98,800
JW-V855 ¥117,800
JW-F550 ¥62,800

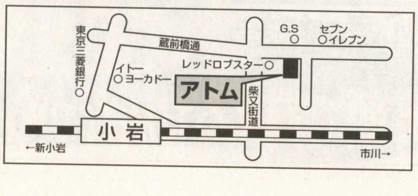
富士通
LX-4500 ¥95,800
LX-4500NT ¥113,800
LX-B110J ¥64,800

CANON
CW-J1VC ¥93,800
CW-J1VG ¥99,800

PANASONIC
FW-U1C80 ¥93,800
FW-U1P633L ¥98,800

● 保証：全商品メーカー保証付。
● 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
※ 価格には5%の消費税がかかります。
※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

お知らせ 従業員・パート募集中!



パソコンショップ
アトム
☎ 03-5668-1811
FAX 03-5668-5560
〒133 江戸川区北小岩1-3-6
営業時間：9:00～19:00 定休日：日曜祝日

通信販売のお支払い方法

振込銀行 ▶ 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561 口座名義：アトム

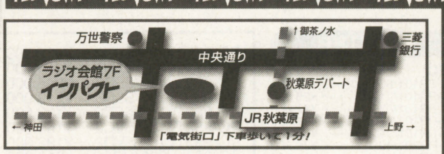
※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。
詳しくはお問い合せ下さい。

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3

☎03-5294-3741
FAX.03-5294-3744
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

IMPACT! インパクト



通信販売のご案内

◆銀行振込
必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
お振込先▶東京シティ信用金庫 秋葉原支店 普通540003 インパクト

◆超低金利クレジット
クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

◆現金書留
書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

◆代金着払
商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい(但し、別途手数料がかかります)。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●年中無休 (朝)10時～(夜)7時●

★★今欲しいから今買って、お支払は冬のボーナス一括払い! 2.5% ★★

お買得! インパクの特価

オリジナル・ノート FIC-5000/TP133
●Pentium(133MHz)
●メモリ 32MB(EDO)
●HDD 1.3GB ●FDD内蔵
●10倍速CD-ROM内蔵
●12.1"DSTN液晶、800×600
●Windows95/NETSCAPE NAVIGATOR3.01インストール済
¥193,000

オリジナル・ミニタワー、モニタセット FIC-500/P133 &17"
●Pentium(133MHz)
●メモリ 32MB(EDO)
●HDD 2GB
●10倍速CD-ROM内蔵
●Windows95/NETSCAPE NAVIGATOR3.01インストール済
¥168,000

MELCO CDN-D8C
●8倍速CD-ROM ●IDEカード付属
●PCMCIA対応・NEC、DOS/Vノート用
●コンパクトスピーカ内蔵
●CD-DA、フォトCD、ビデオCD対応
¥19,000

EPSON MJ-830CS
●マッハジェット カラープリンタ
●Windows95/3.1専用
●ディズニー・プリントスタジオ「ミッキーと仲間たち」付属
¥29,800

デスクトップ

NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7C2	¥333,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7D2	¥336,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7E2	¥455,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7F2	¥458,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7C2	¥315,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7D2	¥318,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7H2	¥380,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7J2	¥384,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/MZC2	¥264,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/MZD2	¥268,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S7C2	¥284,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S7D2	¥283,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S5C2	¥265,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S5D2	¥269,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/SZC2	¥246,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/SZD2	¥249,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V166/S5C2	¥235,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V166/S5D2	¥239,000
NEC	◎VALUESTAR PC-9821V16/S5VC2	¥198,000
NEC	◎VALUESTAR PC-9821V16/S5VD2	¥201,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V16/S5PC2	¥194,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V16/S5PD2	¥198,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/M7A3	¥242,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/M7B3	¥245,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S7A3	¥227,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S7B3	¥230,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S5A3	¥191,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S5B3	¥195,000
NEC	98MATE R PC-9821Rv226/N20	¥366,000
NEC	98MATE R PC-9821Ra223/N30	¥289,000
NEC	98MATE R PC-9821Ra223/W30	¥282,000
NEC	CEREB PC-9821C233/V	¥354,000
NEC	CEREB PC-9821C200/V52	¥496,000
NEC	CEREB PC-9821C200/V	¥348,800
NEC	CEREB PC-9821C200/C	¥263,000
NEC	◎CEREB PC-9821C166/CS1	¥283,000
NEC	◎CEREB PC-9821C166/C	¥212,000
COMPAQ	PRESARIO 4190-15"	¥268,000
COMPAQ	PRESARIO 4190-17"	¥298,000
COMPAQ	PRESARIO 3070	¥308,000
Panasonic	◎WOODY PD CF-233PD	極秘特価
IBM	Aptiva T8B	¥278,000
IBM	Aptiva T8C	¥288,000
IBM	Aptiva T8E	¥315,000
IBM	Aptiva T8F	¥325,000
IBM	Aptiva T9D(CRT別売)	¥305,000
IBM	Aptiva T9E	¥361,000
IBM	Aptiva TAE	¥397,000
IBM	Aptiva TAF	¥425,000
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ23(1・2)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ23(3)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ20(1・2)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ20(3)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ16(1・2)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ16(3)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ20(1・2)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ20(3)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ23(1・2)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ23(3)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ167(1・2)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ167(3)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ165(1・2)	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ165(3)	極秘特価

ノート

NEC	Lavie PC-9821Nw150/S20C	¥385,000
NEC	Lavie PC-9821Nw150/S20D	¥388,000
NEC	Lavie PC-9821Nw133/D14C	¥298,000
NEC	Lavie PC-9821Nw133/D14D	¥300,000
NEC	Aile PC-9821Ls150/S1C2	¥388,000
NEC	Aile PC-9821Ls150/S1D2	¥390,000
NEC	Aile PC-9821Ls13/D10C2	¥294,000
NEC	Aile PC-9821Ls13/D10D2	¥296,000
SHARP	Mevius MN-5500	¥336,800
SHARP	Mevius MN-7760	¥468,000
SHARP	Mevius MN-7750	¥494,000
SHARP	Meviusジャンボ MN-8000	¥608,000
SHARP	Meviusジャンボ MN-8000DZ	¥478,000
Fujitsu	FMV-BIBLO NU13D	極秘特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU13	極秘特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU15	極秘特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NP13	極秘特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N2T515J	極秘特価

※ 型番の前の、◎は新製品、★はお買得品のマークです。

モニタ

NEC	PC-KM175	¥65,000
NEC	★D-171R	¥73,800
NEC	PC-TM171	¥95,000
NEC	JC-1574VM	¥32,800
飯山	MF-8515G	¥35,500
飯山	MF-8517E	¥52,000
飯山	MF-8617E	¥58,800
飯山	MF-8617ES	¥64,000
飯山	MT-8617ES	¥72,800
飯山	MT-8617E	¥64,500
飯山	MT-8521E	¥135,800
飯山	MT-8621E	¥144,000
三菱	RD-17GⅡ Clear	¥82,800
三菱	RD-17GXⅡ Clear	¥72,000
三菱	RD-17M	¥56,000
三菱	RD-17V	¥63,800
三菱	RD-21GⅡ	¥193,000
ロジテック	LCM-17EX	¥55,000
ロジテック	LCM-15FS	¥30,800
ソニー	CPD-15SF9	¥45,800
ソニー	CPD-17SF9	¥65,500
ソニー	CPD-20SF3	¥158,000

プリンタ

アルプス	MD-2300(S・J)	¥68,000
アルプス	MD-1000J	¥33,800
キヤノン	BJC-455J	¥48,800
キヤノン	BJC-240J	¥19,800
キヤノン	BJC-420J	¥29,500
キヤノン	BJC-35VⅡ	¥32,500
キヤノン	BJC-620JW	¥45,800
キヤノン	BJC-5500J	¥73,000
キヤノン	BJC-700J	¥49,800
キヤノン	LBP-210	¥34,000
キヤノン	LBP-310	¥48,500
エプソン	LP-700W	¥43,800
エプソン	LP-9200S	¥182,000
エプソン	LP-8300	¥118,000
エプソン	LP-1700S	¥76,000
エプソン	MJ-8000C	¥175,000
エプソン	MJ-6000C	¥105,000
エプソン	MJ-5100C	¥91,000
エプソン	MJ-3000C	¥63,000
エプソン	MJ-510C	¥19,500
エプソン	◎MJ-510CS	¥22,500
エプソン	MJ-930C	¥56,800
エプソン	PM-700C	¥41,300
エプソン	VP-1100	¥43,000
HP	LaserJet5L	¥41,800
HP	HP DeskJet694C	¥22,000
NEC	★PICTY80L	¥17,300
NEC	PICTY300	¥29,900
NEC	PICTY400	¥48,800
富士通	XJ-620	¥27,500
富士通	XJS-400	¥42,800

スキャナ

エプソン	★GT-5000WINP＋双方向パラレルI/Fセット	¥35,300
エプソン	GT-5000WINS	¥29,800
エプソン	GT-2000WIN(P・S)	¥21,800
エプソン	★GT-8500WIN	¥39,800
エプソン	GT-9500WIN	¥97,000
エプソン	FS-1300WIN(P・S)	¥45,800
HP	ScanJet5P	¥41,000
HP	ScanJet5P SCSI	¥45,000
キヤノン	CanoScan600	¥81,000
シャープ	◎JX-150	¥21,500
NEC	MultiReader300S	¥37,500

デジタルカメラ

エプソン	◎CP-500	¥64,800
エプソン	★CP-200	¥37,800
NEC	PC-DC200K	¥56,000
カシオ	◎QV-11	¥28,500
カシオ	QV-300	¥55,000
パナソニック	COOL SHOTⅡ	¥47,800
コダック	DC120ズーム	¥90,000
チノン	ES-3000	¥44,500
キヤノン	PowerShot600	¥84,800
キヤノン	PowerShot350	¥47,800
オリンパス	C-800L	¥95,000
オリンパス	C-410L	¥58,800

CD-ROM

メルコ	CDS-S16	¥25,500
I・Oデータ	CDV-PX12	¥26,000
I・Oデータ	CDC-TX86	¥29,800
松下	KXL-803AN	¥37,500
松下	KXL-800AN	¥34,500

掲載の価格は7月14日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

MO

ロジテック	LMO-P420PS	¥48,500
ロジテック	LMO-480S	¥36,500
ロジテック	LMO-230H	¥41,500
ロジテック	LMO-230H/B	¥47,800
ロジテック	LMO-640SⅡ	¥66,500
I・Oデータ	MOF-230	¥46,500
I・Oデータ	MOP-230/PCIDE	¥49,800
緑電子	UM-523R	¥39,800
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥36,500
メディアインテリジェント	MMO-640(W・B)	¥66,800

ハードディスク

ロジテック	SHD-U4000	¥81,000
ロジテック	SHD-U3200	¥59,000
ロジテック	SHD-U2000	¥40,000
ロジテック	SHD-N2G	¥39,500
ロジテック	SHD-2000NB	¥45,000
ロジテック	◎SHD-2000NP	¥53,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥47,500
メルコ	DSC-D2000PS	¥47,500
I・Oデータ	HDVS-2G/98ⅢP	¥44,000
I・Oデータ	HDVS-2G/SPCI	¥50,000

モデム/TA

オムロン	ME3314B	¥18,000
オムロン	ME3314A	¥15,800
オムロン	ME3314C	¥28,800
サン電子	MS336EF-WM	¥15,500
サン電子	MS336AF-W	¥18,800
NEC	PC-IT55D1	¥33,500
NEC	PC-IT25D1	¥25,800
NEC	PC-IT65D1P	¥40,800
TDK	DF3314EX	¥29,800
TDK	◎DF3314BZ	¥23,500
ロジテック	LFM-336US	¥13,500
ロジテック	LFM-336BL	¥15,500
ロジテック	LPM-FM336	¥21,500
I・Oデータ	DFML-336	¥16,000
I・Oデータ	PCML-336	¥19,800
松下	TOBXF336LX	¥14,500

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150	¥95,000
ローランドDG	DXY-1250	¥117,500
ローランドDG	DXY-1350	¥147,500
ローランドDG	GRX-310	¥335,000
ローランドDG	GRX-3500	¥293,800
ローランドDG	★GRX-4500	¥368,500
ローランドDG	★DPX-2700A	¥461,000
ローランドDG	PNC-910	¥147,500
ローランドDG	PNC-960	¥242,500
ローランドDG	PNC-1210	¥465,000
ローランドDG	PNC-1860	¥886,800
ローランドDG	★PNC-950	¥275,500
ローランドDG	★PNC-1200	¥513,500
ローランドDG	★PNC-5000	¥438,000
ローランドDG	★STX-7〈ステカ〉(カッティング)	¥41,500
ローランドDG	★MDX-3〈モデラ〉	¥98,800
グラフテック	★FP-8200	¥472,000
グラフテック	★FP-8300	¥371,800
グラフテック	FP-9100	¥558,000
グラフテック	FP-9200	¥425,000
グラフテック	GX-3100	¥628,000
グラフテック	MP-5300	¥141,800
HP	デザインジェット330(A1)	¥195,000
HP	デザインジェット330(A0)	¥299,800
HP	330用カラーアップグレードキット	¥93,000
HP	デザインジェット350C(A1)	¥265,000
HP	デザインジェット350C(A0)	¥369,800
HP	デザインジェット700(A1)	¥418,800
HP	デザインジェット700(A0)	¥558,800
HP	デザインジェット750CPlus(A1)	¥558,800
HP	デザインジェット750CPlus(A0)	¥698,800

MIDI

ローランド	ミュージ郎 SC-88PRO	¥77,800
ローランド	ミュージ郎 SC-88VL	¥62,500
ローランド	ミュージ郎 SC-88ST・SP	¥52,000
ローランド	ミュージ郎 SC-88ST	¥46,500
ローランド	ミュージくん	¥28,500
ローランド	ビデオくん	¥77,500
ローランド	S-MPU-ⅡN	¥15,800
ローランド	S-MPU-ⅡAT	¥17,800
ローランド	PC-160	¥19,500
ヤマハ	CBX-100W	¥75,000
ヤマハ	CBX-90(W・M)	¥62,000
ヤマハ	CBX-90B(W・M)	¥46,500
ヤマハ	CBX-10(W・M)2	¥30,800
ヤマハ	CBX-PCC10W	¥30,800
ヤマハ	CBX-CS1(W・M)2	¥62,000
ヤマハ	CBX-K1(W・M)2	¥46,500
ヤマハ	MU90	¥53,800
ヤマハ	MU90R	¥62,000

ラック/チェア

ロアス	RQT-12(17"モニタ対応・フロアラック)	¥14,500
ロアス	RQ-02JR(インテリアテーブル)	¥9,800
ロアス	RG-106N(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥15,800
ロアス	RJ-006(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥9,800
ロアス	RJ-009(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥8,500
ロアス	RZC-02(OAチェア)	¥5,000
ロアス	RZC-03(OAチェア)	¥6,500

▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm) ▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm) ▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

カラオケ & MIDI セット
FUJITSU DeskPower SⅢ167(1) ＋ミュージくん2
¥280,000

オリジナルノート、印刷セット
FIC-5000/TP133 ＋BJC-35VⅡ
¥227,000

がんばれ初心者、入門セット
台数限定
Performa6410＋15"AV ＋ColerStyleWriter2500
¥214,000

メチャ軽ノートセット
台数限定
PowerBook2400c/180 ＋KXL-800
¥458,800

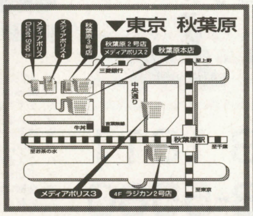
デザイナー御用達、自宅でDTPセット
PowerMac7600/200
＋ RD-17GXⅡ ＋ キーボードⅡ JIS
＋ RAM32MB×2＋LP-1700 ＋ ELINK3
＋ GT-8500ART ＋ PageMaker6.0J
＋ DynaFontプレミアム30書体(ATM)
クレジット利用もご相談下さい
※その他組合せご相談ください(FAXの方が◎)
¥615,000

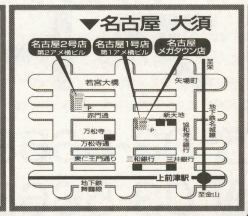
◆IMPACT!◆IMPACT!◆IMPACT!◆

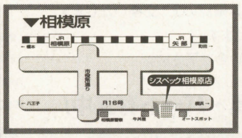
インパクト

●秋葉原本店 03-3257-6337
●秋葉原2号店 03-3257-6340
●秋葉原3号店 03-3257-6331
●メディアポリス1 03-3257-6326
●メディアポリス2 03-3257-6385
●メディアポリス3 03-3257-6248
●メディアポリス4 03-3257-6242

秋葉原・名古屋・相模原に13店舗
●ラジカン2号店 03-3257-6381
●Outlet Shop 03-3257-6328
●相模原店 0427-50-1136
●名古屋1号店 052-263-1629
●名古屋2号店 052-241-0921
●名古屋メガタウン店 052-242-8761

▼東京 秋葉原


▼名古屋 大須


▼相模原


パソコン発信基地 **シスペック**

初心者も女性も気軽に来てよ
笑顔で買えるお店だから—

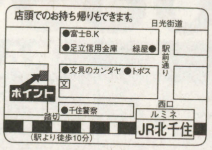
シスペック

Computer Station

ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30〜PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
秋葉原と勝負っ！来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801
24時間プライスサービス
03-3870-9815
FAX見積
03-3888-8298



代金着払いシステム有り！即日発送O.K!!

Microsoft® Official Dealer

セット内容は変更自由です!!

※商品の価格は変動する場合があります！TELにてご確認下さい。

※正社員・アルバイト募集中！お気軽にTEL下さい!!

NEC
PC-9821XV20/W30
RD-17GⅡ（CLEAR）
DIATONE スピーカー
MITSUBISHI Xセット

セット特価 ¥299,800

NEC
PC-9821V200/M7H2
PC-9821V200/M7J2
VALUE STAR

特価 ¥329,800
特価 ¥332,800

NEC
PC-9821V200/S7C2
PC-9821V200/S7D2
VALUE STAR

特価 ¥258,800
特価 ¥261,800

NEC
PC-9821V200/S5C2
PC-9821V200/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥239,800
特価 ¥242,800

NEC
PC-9821V166/S5C2
PC-9821V166/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥205,800
特価 ¥208,800

NEC
PC-9821V16/S5PC2
PC-9821V16/S5PD2
VALUE STAR

特価 ¥189,800
特価 ¥193,800

NEC
PC-9821Nr166/X30F
PC-9821Nr150/X14F
Lavie

特価 ¥469,800
特価 ¥339,800

NEC
PC-9821Nw150/S20C
PC-9821Nw150/S20D
Lavie

特価 ¥329,800
特価 ¥332,800

NEC
PC-9821Ls13/D10C2
PC-9821Ls13/D10D2
Aile

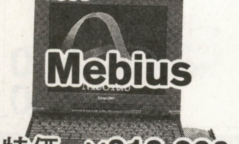
特価 ¥229,800
特価 ¥232,800

NEC
PC-9821Nw133/D14C
PC-9821Nw133/D14D
Lavie

特価 ¥244,800
特価 ¥247,800

FUJITSU
FMV-SⅢ231
FMV-SⅢ233
DESK POWER

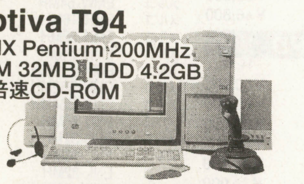
TEL特価
TEL特価

SHARP
MN-5200Z
MN-7650
Mebius

特価 ¥319,800
特価 ¥349,800

今月のおすすめ商品

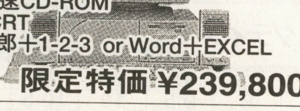
東芝
PORTEGE 660
Pentium 150MHz
RAM 16MB HDD 1.44GB
10倍速CD-ROM
11.3"TFT液晶

限定特価 ¥289,800

IBM
Aptiva T94
MMX Pentium 200MHz
RAM 32MB HDD 4.2GB
16倍速CD-ROM

限定特価 ¥215,800

NEC
PC-9821Ra20/N12
Pentium Pro 200MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
6倍速CD-ROM
Windows NT Ver.4.0付

限定特価 ¥158,000

NEC
PC-9821V200/S7C
PC-9821V200/S7D
MMX Pentium 200MHz
RAM 32MB HDD 3.0GB
16倍速CD-ROM
17"CRT
一太郎＋1-2-3 or Word＋EXCEL

限定特価 ¥239,800

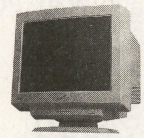
CPU

NEC	PC-9821V20/M7C3・D3	¥258,000
	PC-9821V200/M7C2・M7D2	¥292,800
	PC-9821V200/SZC2・SZD2	¥224,800
	PC-9821V200/MZC2・MZD2	¥234,800
	PC-9821Xc16/M7A3・M7B3	¥234,800
	PC-9821XA16/W16	¥149,800
	PC-9821RVⅡ26/N20	¥358,000
	PC-9821RAⅡ23/N30	¥275,800
	PC-9821RAⅡ23/W30	¥269,800
	PC-9821Nr15/S10	¥249,800
	PC-9821La13/S14	¥229,800
	PC-9821Ls150/S14C2	¥309,800
NEC	PC-9821Nr13/D10A・B	¥234,800
IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	Think Pad 535 MF-9	¥245,800
東芝	Satellite Pro440-CDT/1.4	¥344,800
	Satellite Pro460-CDT/2.1	¥399,800
	Satellite 220-CS/1.4	¥188,000
	Libretto 60（アプリ付）	¥187,800
	Libretto 60（アプリ無）	¥166,800
シャープ	Mebiusシリーズ	TEL特価
FUJITSU	FMV-DESK POWER	TEL特価
	FMV-BIBLO	TEL特価
SOTEC	Win Book SLIM-Z1	¥239,800

CRT

三 菱
RD-17GⅡ（CLEAR）

TEL特価

iiyama
MT-8617E

特価 ¥63,800

三 菱	RD-17V	~~¥69,800~~
	RD-17GXⅡ（CLEAR）	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥87,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MF-8515G	¥35,800
	MT-8617ES	¥70,800
NEC	KM-174R	¥104,800
	KM-175	¥59,800
	TM-171	¥89,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 ¥41,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ¥43,800

EPSON	MJ-830C	¥29,800
	MJ-930C	¥55,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥19,800
	MJ-5100C	¥89,800
	LP-700W	¥44,500
EPSON	MJ-6000C	¥99,800
	LP-8300	¥109,800
アルプス	MD4000J	¥55,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥35,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥33,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35VⅡ	¥29,800
	BJC-210J	¥17,800
	BJC-240J	¥18,800
	BJC-420J	¥27,800
	BJC-620JW	¥43,800
	LBP-740	¥109,800
	LBP-750	¥135,800
	LBP-320	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDP-TX10/PC IDE	¥29,800
	CDV-TX86	¥29,800
	CDV-PX12	¥25,800
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥37,800
キャラベル	CD-RW6X/PC	¥69,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥21,800

MODEM・TA

NEC	IB-55PRO（ボーナスパック）	¥43,800
	IT-55DSU	¥32,800
	IT-25DSU	¥25,500
SONY	SMD-560BW	¥15,800
日本テレコム	MN-128 SOHO/DSU	¥50,800
TDK	DF-3314ES	¥19,800
NTI	TA-777	¥4,980

スキャナ

SHARP	JX-250W3	¥45,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥28,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥29,800
	GT-8500WIN	¥39,800
	GT-9500WIN	¥94,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-500	¥65,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ワープロ

SHARP	WD-M700	¥129,800
キヤノン	CW-J1VC	¥117,800
東芝	JW-98GX	¥128,000

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC-32500（2.5GB）	¥31,800
	WDAC-33100（3.1GB）	¥31,800
	WDAC22100（2.1GB）	¥25,500
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥24,500
	98用取付金具	¥1,980
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
キャラベル	AV-1000HG	¥18,500
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
	HDNb-2G	¥52,800
	HDNs-2G	¥52,800

RAM

I/O DATA	Nr64-32M	¥19,800
	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥15,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥8,800
	EDO-16M	¥8,800
	EDO-32M	¥15,800

ソフト

マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

※写真と商品は一部異なる場合があります。

※8／12〜8／15は休業とさせて頂きます。

納期と価格自信あり！

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り
●全国どこでも通販クレジット
●身分証明書、印鑑持参
●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します！　＄即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK！

お振込先　三和銀行　千住支店㊢3585676　ポイント

全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00~PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V233/M7
model
C2 ¥309,000
D2 ¥312,000

PC-9821V233/M7V
model
E2 ¥442,000
F2 ¥445,000

PC-9821V200/M7
model
C2 ¥279,000
D2 ¥282,000
H2 ¥334,000
J2 ¥337,000

PC-9821V200/S5
model
C2 ¥239,000
D2 ¥242,000

PC-9821V200/S7
model
C2 ¥259,000
D2 ¥262,000

PC-9821XC13/S5
model
A2,B2 ¥149,000

PC-9821V166/S5
model
C2 ¥205,000
D2 ¥208,000

PC-9821V16/S5P
model
C2 ¥176,000
D2 ¥179,000

PC-9821V16/S5V
model
C2 ¥179,000
D2 ¥182,000

PC-9821Xc13/M7
PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7
PC-9821V200/M7
model
A,B ¥155,000
C3,D3 ¥199,000
C3,D3 ¥225,000
C,D ¥289,000

PC-9821Xv13/W16
PC-9821Xv20/W30
●写真のCRTは別売
¥145,000
¥227,000

PC-9821Xa13/W12
PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa20/W30
●写真のCRTは別売
¥125,000
¥147,000
¥198,000

PC-9821RaⅡ23/W30
PC-9821RaⅡ23/N30
PC-9821RvⅡ26/N20
●写真のCRTは別売
¥259,000
¥259,000
¥349,000

PC-9821V200/SZ
model
C2 ¥219,000
D2 ¥222,000

PC-9821V200/MZ
model
C2 ¥235,000
D2 ¥238,000

PC-9821Cu13/E
PC-9821Cu16/H
PC-9821Ct20/A
model
A,B ¥159,000
A,B ¥179,000
A,B ¥259,000

PC-9821CEREB
C166/C ¥218,000
C166/CS1 ¥288,000
C200/CS1 ¥315,000
C233/V ¥358,000

PC-9821Nr150/X14F
PC-9821Nr166/X30F
¥335,000
¥449,000

PC-9821Nr12/D10
PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr15/S10
PC-9821Nr15/S14F
model
A,B ¥175,000
¥219,000
¥255,000
¥279,000

PC-9821Nw133/D14
model
C ¥242,000
D ¥245,000

PC-9821Nw150/S20
model
C ¥343,000
D ¥346,000

PC-9821Ls13/D10
model
C2 ¥232,000
D2 ¥235,000

PC-9821Ls150/S14
model
C2 ¥313,000
D2 ¥316,000

PC-9821Nr13/D14
PC-9821Nr13/S14
NEW
¥189,000
¥249,000

FUJITSU-FMV DESK POWER
各モデル
TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C / MJ-830C
¥18,500
¥28,500

EPSON PM-700C / MJ-930C
¥41,500
¥55,800

CANON BJC-240J / BJC-420J
¥19,800
¥27,500

CANON BJC-35VⅡ / BJC-455J
¥30,500
¥44,500

ディスプレイ

SONY CPD-15SF9 / CPD-17SF9
¥47,800
¥67,800

スキャナー

EPSON GT-5000WIN / GT-8500WIN
¥29,900
¥39,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Cr13/T-A,B	¥149,000
NEC	PC-9821La13/S14	¥234,000
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥159,000

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-510CS	¥22,800
EPSON	MJ-830CS	¥31,800
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥88,800
EPSON	MJ-6000C	¥99,500
EPSON	MJ-8000C	¥168,500
EPSON	LP-700W	¥43,500
EPSON	LP-1700S	¥77,800
EPSON	LP-8300	¥112,500
CANON	BJC-620JW	¥44,800
CANON	BJC-700J	¥49,500
CANON	LBP-220	¥42,500
CANON	LBP-320	¥56,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17GXⅡCLEAR	¥69,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥36,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥44,800
メルコ	DSC-U2000P	¥53,900
メルコ	DSC-S2000S	¥35,000
メルコ	DSC-U2000	¥42,200
メルコ	DBI-N1200	¥25,500
メルコ	DBI-N1600	¥28,800
メルコ	DBI-N2000	¥32,500
メルコ	DBI-N2500	¥35,500
メルコ	DBI-N3200	¥41,000
メルコ	DBI-N4300	¥48,900
メルコ	DNN-T1400,R1400	¥39,500
メルコ	DNN-T2100,R2100	¥50,500
メルコ	DNN-T3200,R3200	¥56,100

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314ES	¥20,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-2000WINP	¥21,000
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1300WIN	¥46,800

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥60,500
メルコ	MOS-D640P	¥69,900
メルコ	MOS-S230	¥33,500
メルコ	MOS-D230P	¥43,500
メルコ	MON-D230C	¥44,700
メルコ	CDS-S24	¥24,000
メルコ	CDI-24FB	¥18,600
メルコ	CDS-R2W6R	¥57,800
メルコ	CDS-U24C	¥39,000

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MH	¥15,500
メルコ	EMF-32MH	¥24,200
メルコ	EMW-P16MH	¥11,600
メルコ	EMW-P32MH	¥15,500
メルコ	EMW-P64MH	¥30,200
メルコ	EMW-16MH	¥13,600
メルコ	EMW-32MH	¥22,700
メルコ	EMW-64MH	¥43,600
メルコ	EMH-16MH	¥11,600
メルコ	EMH-32MH	¥19,400
メルコ	EMH-64MH	¥37,700
メルコ	EMH-E16MH	¥12,900
メルコ	EMH-E32MH	¥22,800
メルコ	EMH-E64MH	¥44,300
メルコ	ESD-16MH	¥11,600
メルコ	ESD-32MH	¥21,200
メルコ	ENL-16MH	¥13,200
メルコ	ENL-32MH	¥24,800
メルコ	ENB-16MH	¥13,300
メルコ	ENB-32MH	¥24,800
メルコ	ENB-T64MH	¥42,200
メルコ	EN8-16MH	¥11,800
メルコ	EN8-L32MH	¥21,200
メルコ	EN8-T64MH	¥41,900
メルコ	EN8-32MH	¥21,500
メルコ	EN8-64MH	¥41,600

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821V-FD2	¥11,800
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,800
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,800
NEC	PC-FD321DH	¥15,400
NEC	PC-9801-86	¥19,000
NEC	PC-9801-118	¥16,900
NEC	PC-9821-C3-B02	¥21,200
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,800
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,600
NEC	PC-9801-100	¥15,400
NEC	PC-9821X-B09	¥26,200
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,800
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XV20-B01	¥18,300
NEC	PC-9821X-B03	¥42,800
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,600
NEC	PC-9801-125	¥22,500

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
	郵便振替口座	10160-10297171		

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます	回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
	%	2.62	2.8	3.5	4.8	5	8	9.5	10	10.5	14.5	15	19	20	24	26

情報ハウス新企画!!

情報ハウスではパソコンやソフト販売と並行し全国のパソコンユーザーの方の紙面上におけるコミュニケーション及び情報収集等の場として超シンプルな3種類の情報紙発行を企画中です
3紙共同じような内容ですが，各自で所有中のパソコンで若干相違しています。現在の愛用機活用状況やゲーム，プログラムなどの面白情報意見などユーザーの方の投稿記事を中心に編集サイドの記事を加えて展開予定です。特に旧型機種ユーザーの方には，希少価値があるかも？

各紙タイトルと対象ユーザーは次の通りです。
（10月か11月頃スタートの隔月発行）

＊クリエイター98　1部¥1500
（16ビットのPC-98を使用中のDOS.BASIC.ゲームユーザー対象）

＊2Dライセンス　1部¥1500
（MSX.X1.PC-88などマイコン時代先駆型パソコンユーザー対象）

＊フリートークJr.　1部¥1500
（特にジャンルの区別はなくすべてのパソコンユーザー対象）

詳しい展開内容や記事投稿要項等の資料ご希望の方はお手数ですが80円切手5枚同封のうえ情報ハウス企画係までお申込み下さい。資料は1種類のみです。（3紙共通）

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
情報ハウス
☎0462(57)1605

WHAT'S NEW?

マルチメディア時代をクリエイティブに!!情報ハウス

ゲームフリーク大集合!!

そふとぷれす

約50%～70%OFFの特価で販売致します根強い人気のある旧型パソコン及びPC-98やWINDOWS機等で使用します現物ゲームソフトの在庫と価格を掲載しましたソフト在庫リスト**そふとぷれす**（随時発行で月3～5回位）をご希望の方は情報ハウスリスト係までお申込み下さい。　⇨　1部¥1500
また1回で数回分（2～4回まで）のお申込みの場合は，月1回でお申込み回数分リストを送付致します。⇨（月1回×回数分）

そふとぷれす対象ソフト（お捜しソフト見つかるかも？）

＊MSX1／2　＊PC-9801(5／3.5)
＊FMタウンズ　＊X68000
＊Windows機　＊PC-88　＊X1他

＊今後いろいろな機種のゲームソフトを取扱いどんどん充実させていく予定ですが，リスト送付時点で機種によっては品切れ等により掲載出来ない場合があります。何卒ご了承下さい。

INFORMATION↓

ゲームソフト在庫リスト
＊**そふとぷれす**　¥1500
1部（送，税込）
ご送金は現金書留か郵便為替で（郵便為替は郵便局窓口で販売中）
＊郵便為替は無記名のまま送って下さい。

ゲームソフト買取中!!

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。
情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ(CD/5/3.5)　＊PC-8801
＊FMタウンズ　＊FM77／AV　＊X68000
＊MSX1／2　＊X1turbo　＊DOS／V
＊Windows用(3.1・95・ハイブリッド)　＊マスターシステム，マークIII
＊Macintosh（FMタウンズ用はFD/CD共可.DOS/V・Macは日本語マニュアル付のみ）

下記の品なども買取りしています。
＊FM7用5インチソフト　＊PC-6601用FDソフト　＊MSX1箱.説なしロムカセット
＊98用5インチ2DDソフト　＊X1用テープ版ソフト　＊MSX・X68000用関連書籍 他

お願い
買取品を送られる方は，住所.氏名.年齢.電話番号.品名を書いたメモを同封して下さい。
18才未満の方は保護者の方の代理申し込みになります。
（運転免許証、パスポート、学生証、保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい。）

パソコン&周辺機器 買取実施中!!

ゲームソフトもOK!!

PC-9821　・PC-8801シリーズ
FMタウンズ・X68000シリーズ
MSX2+　・X1turbo他

情報ハウスは店舗展開は行なっておりません。

ファクシミリ・封書によるお問合せ大歓迎!!

Computer Communication
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4-6-1-807
TEL0462(57)（第2.4土・日・祝 休業）〒228
FAX0462(57)1605（24時間受付）AM11:00～PM6:00

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

好評発売中

DVD &DVC入門基本18章

持木一明 著
●A5判 定価 1,529円(税込)

デジタル・ビデオ・ディスク

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部
FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101(ブック急便 送料380円)
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

魔窟流超高額買取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー 東京1号店

リサイクル専科 〜電脳魔窟本舗〜

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を,専科に特化し,ますますセグメント化するユーザーの要求に,答えます.
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き,IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★買取り金額・販売金額の最新情報満載！ http://www.i-two.com ★

アイ・ツー恒例,決算大処分セール実施中！

毎年8月は決算月.通常よりもさらに激安にて,販売いたします.（価格は8月1日現在のものです.）

■Windowsソフト

ファーランドストーリー 狂神の都	¥3,480
戦略プロ野球	¥3,480
晴れのちときどき胸さわぎ	¥3,580
メイド物語	¥3,880
ルナティックドーン 前途への道標	¥3,980
学園性白書	¥3,980
ハイスクールテラストーリー	¥3,980
魔法使いになる方法	¥4,480
毛利元就〜誓いの三矢〜	¥4,580
ファーランドサーガ 時の道標	¥4,880
悪夢95〜青い果実の散花〜	¥4,880
天地無用!登校無用	¥5,280
信長の野望 将星録	¥5,980
ウイニングポスト3	¥5,980
鬼畜王ランス	¥5,980

■PC-98ソフト

追憶	¥1,580
CRW2	¥1,880
ウイニングポスト2PLUS	¥2,480
憂桜「ユウロウ」	¥2,580
人間昆虫 覗き	¥2,580
五月クラブ	¥2,580
GOLF LINKS 386pro	¥2,580
淫従の堕天使	¥2,880
猟奇の檻 第2章	¥2,980
まぺっとぽっくす	¥3,280
DUEL SUCCESSION	¥3,580
ツァイ メタ女	¥3,880
能力者	¥3,980
三国志V	¥4,280
無人島物語3	¥4,680

■プレイステーション

戦国サイバー藤丸地獄変	¥980
いまどきのバンパイア	¥1,780
女神異聞録ペルソナ	¥1,980
キングオブパーラー	¥1,980
ファーストクイーンⅣ	¥2,280
レイジレーサー	¥2,780
アランドラ	¥2,780
マクロス デジタルミッションVF-X	¥2,780
ギャロップレーサー	¥2,980
マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士	¥2,980
リフレイン ラブ	¥2,980
ファイナルファンタジーⅦ	¥3,280
GUNDAM0079 THEWARFOREARTH	¥3,280
TOBAL 2	¥3,580
悪魔城ドラキュラX	¥3,980

■セガサターン

ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	¥380
グレイテストナイン'96	¥980
ワールドシリーズベースボールⅡ	¥980
F1 LIVE INFOMATION	¥1,280
DX日本特急旅行ゲーム	¥1,980
マンクス TT	¥1,980
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	¥2,280
エアーマネジメント96	¥2,480
超時空要塞 マクロス 愛・おぼえていますか	¥2,880
ドラゴンマスター シルク	¥2,980
SANKYO FEVER実機シミュレーション	¥3,280
実践 パチンコ必勝法!TWIN	¥3,280
ポリスノーツ	¥3,480
三国志英傑伝	¥3,980
サクラ大戦 限定版 Aタイプ	¥9,800

大好評,セット特価！今月のお勧めセットはこの6セット.

サターン特価その② セガサターン本体＋グレイテストナイン96 一四、五〇〇円

サターン特価その① セガサターン本体＋サクラ大戦 限定Aタイプ 一九、八〇〇円

プレステ特価その④ プレイステーション本体＋マリーのアトリエ 一九、八〇〇円

プレステ特価その③ プレイステーション本体＋スターグラディエイター 一七、八〇〇円

プレステ特価その② プレイステーション本体＋マクロス VF-X 一九、二〇〇円

プレステ特価その① プレイステーション本体＋ファイナルファンタジーⅦ 一九、六〇〇円

他のソフトとの組み合わせもお買い得です.価格はスタッフまで.

買取金額も急上昇.アイ・ツーがソフトの買い換えを応援します.

■パソコンソフト

新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のGF〜	¥5,000
MSフライトシミュレータ Ver6.0(日本語版)	¥4,500
信長の野望 将星録	¥4,000
鬼畜王ランス 初回版	¥4,000
花火職人になろうの豪華版	¥3,800
魔性の貌	¥3,200
ファーランドサーガ 時の道標	¥3,100
悪夢95	¥3,000
To Heart	¥3,000
同棲	¥3,000
教育実習	¥3,000
新テーマパーク	¥3,000
放課後マニアクラブ	¥3,000
天下統一 乱世の覇者	¥2,800
放課後恋愛クラブ	¥2,300
や・く・そ・く(PC-98)	¥3,000
ラブエスカレーター(PC-98)	¥3,000
週間フロムH(PC-98)	¥2,500
しゃぶり姫〜陰の章〜(PC-98)	¥2,500
官能教習(PC-98)	¥2,000

■プレイステーション

ときめきメモリアル(限定版)	¥7,000
ファイナルファンタジータクティクス	¥4,200
ネクストキング 恋いノ千年王国(初回限定)	¥4,000
GUNDAM THE BATTLE MASTER	¥3,800
ダービースタリオン	¥3,800
サガ・フロンティア	¥3,800
ジ アンソルブド	¥3,500
ストリートファイター EX plus アルファ	¥3,400
エースコンバット2	¥3,000
ときめきメモリアル 対戦とっかえだま	¥2,800

■PC-FX

鬼神童子ZENKIFXヴァジュラファイト	¥4,000
続・初恋物語 修学旅行	¥4,000
Piaキャロットへようこそ	¥4,000
キャンキャンバニーエクストラDX	¥3,500
ときめきカードパラダイス	¥3,500
バウンダリゲート ドーダーオブキングダム	¥3,500
チップちゃんキーック	¥3,000
ファイヤーウーマン	¥3,000
アニメフリークFX Vol.4	¥3,000
同級生2	¥2,800

（価格は8月1日現在のものです.）

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定,送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1. 宅急便,郵便小包で商品をお送り下さい.（所要日数2〜3日）お近くの方は,身分証明書を持って直接お持ち込み下さい.※下取りご希望の方は,事前にお電話下さい.※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意ください.
2. 荷物が到着次第査定し,買取り金額を往復ハガキでご連絡します.（所要日数1〜2日）※即日査定が原則ですが,都合により多少お時間をいただく場合があります.※下取りご希望の方は,交換差額をお電話でご連絡します.
3. ハガキをご返送下さい.買取り金額をご了解いただける場合,振込口座をご指定ください.買取り金額をご了解いただけない場合,お荷物をお返しします.（送料はご負担いただきます）
4. ご指定の口座へお振込します.送金手数料は当社が負担します.ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合,再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい.※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので,お早めにご返送下さい.

★ここを読んでネ★

*高額買取りのコツは…（買取りのお・約・束）
その1…箱,説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は,保護者の承諾が必要!
その3…付属品は有るだけつける.（箱,説明書,CDの帯など）
その4…できるだけキレイにして売ろう.（ピカピカに.）
その5…CD-ROMは,キズが有ると買取り出来ません.（大事にね.）
その6…いらなくなったら,すぐ売ろう.（売り時が大事!早さは命!）
その7…買取り金額は市場の相場によりドンドン変わります.従って,お電話でお答えした金額は,その日限りとさせて頂きます.
その8…アイ・ツーで売ろう!（これが1番大事.）

●ソフトは箱,説明書がないもの,破損のひどいもの,ディスクやCDにキズのあるものは買取りできませんのでご注意ください.
●パソコン本体,周辺機器は箱がなくても買取りいたしますが,輸送の際の破損については責任を負いかねますので,慎重に梱包してお送り下さい.
●18才未満の方は保護者の方がお申込み下さい.
●箱の中に,名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい.無い場合は買取りできませんのでご了承下さい.
●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい.

…キリトリセン…キリトリセン…
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買取金額10%UP
買取UP券 〜10%UP〜
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
(H9.8.31まで)

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

新品お買得品

COMPAQ	Prolinea 5150/4 2000ML	¥ 107,800
COMPAQ	Prolinea 5150/5 2000ML	¥ 109,800
COMPAQ	Prolinea 4/33 CDS M200W	¥ 29,800
COMPAQ	ARMADA 4135T M1080	¥ 207,800
COMPAQ	DeskPro2000/M5133/2500/CD	¥ 139,800
COMPAQ	DeskPro2000/5133/2500/CD/15	¥ 147,800
COMPAQ	Contura AERO 4/25M84WF	¥ 39,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 259,800
SOTEC	WinBook Quattro V/150X	¥ 296,800
SOTEC	WinBook Quattro/V166MX	¥ 396,800
富士通	FMV53NA5W5	¥ 249,800
IBM	Aptiva T9E	¥ 317,800
IBM	5551-LEC	¥ 59,800
IBM	Think Pad 560E(2640-40J)	¥ 349,800
Canon	LBP-430	¥ 54,800

中古98

NEC	9821Xa/C9W	¥ 79,800
NEC	9821Xa10/C12	¥ 95,800
NEC	9821Xe10/4	¥ 44,800
NEC	9821Xn/C9W	¥ 54,800
NEC	9821Xb10/J8	¥ 79,800
NEC	9821Xt/C10W	¥ 79,800
NEC	9821Xa9/C8	¥ 74,800
NEC	9821Xa7/C8	¥ 64,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 47,800
NEC	9821Xa12/K12	¥ 99,800
NEC	9821As/U7	¥ 47,800
NEC	9821Nb7/C8	¥ 152,800
NEC	9821Nx/C	¥ 62,800
NEC	9801BA/U2	¥ 32,800
NEC	9801BX/U2	¥ 24,800
NEC	9801BX2/U2	¥ 29,800
NEC	9801FA/U2	¥ 19,800
NEC	H98/U100-100	¥ 22,800
NEC	H98/U90-100	¥ 19,800
NEC	9801NS/A	¥ 52,800
NEC	9801NS/T	¥ 36,800
NEC	9801NS/E	¥ 31,800

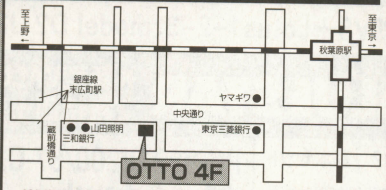
中古DOS/V

RICOH	5523-S14	¥ 39,800
東芝	J3100SX021	¥ 10,800
東芝	J31EZ001	¥ 9,980
東芝	PV3515CW(J-3100PV)	¥ 69,800
COMPAQ	DESKPRO XL590M 1050W/CDS	¥ 65,800
COMPAQ	DESKPRO XL466M535W/CDS	¥ 39,800
COMPAQ	DESKPRO XE466M525W	¥ 31,800
COMPAQ	DESKPRO 5100/5M720W-MX	¥ 69,800
COMPAQ	Prolinea 575/4 M420W/CDS	¥ 54,800
DEC	FR-756J12(LPV466d2)	¥ 28,800
DEC	FR-832JA-WB	¥ 59,800
DEC	PC425NC	¥ 49,800
IBM	5541-T04	¥ 19,800
IBM	ThinkPad 530CS-IFD	¥ 74,800
富士通	FMV43NT2C2	¥ 44,800
富士通	FMV50NLYHI	¥ 124,800
DELL	XM590	¥ 62,800
DELL	XPS4100/MXV	¥ 49,800

秋葉原電気街 中央通りぞいに

SHOPオープン!!

OPENセールを実施しています!!是非ご来店下さい。



営業時間/AM10:30〜PM19:00

千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F

詳細はTEL.03-5256-3801にお問い合わせ下さい。

中古モニタ

Apple	13"RGBモニタ	¥ 9,980
Apple	15"ポートレート	¥ 9,800
EPSON	CR-7000	¥ 19,800
NEC	N591312	¥ 4,980
NEC	PC-KD881	¥ 6,800
NEC	PC-KD854n	¥ 4,980
NEC	PC-KD1521	¥ 9,800
NEC	PC-KD1511	¥ 7,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CII	¥ 4,800
SONY	GVM-1411	¥ 13,800

中古ワープロ

富士通	OA30AX301(S)	¥ 27,800
富士通	OA30AX401(S)	¥ 31,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 69,800
NEC	JX5500AC	¥ 52,800
NEC	JX50MA	¥ 79,800
NEC	JX5500BC	¥ 69,800
SHARP	WD-M300	¥ 59,800
東芝	JW-V810	¥ 79,800

中古パーツ

メモリ	9801NS/T用(6M)	¥ 4,980
	9801用61互換(2M)	¥ 1,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	98Note用メモリーカード(2M)	¥ 1,980
FDD	9801用内蔵3.5"FDD(1137D)	¥ 4,980
	DynaBook用FDドライブ(外付用)	¥ 3,980
HDD	Cバス用80M HDD	¥ 5,980
東芝	2.5"351MB HDD(MK1824FCV)	¥ 6,980
	2.5"262MB HDD(MK1724FCV)	¥ 4,980
	2.5"131MB HDD(MK1722FC)	¥ 3,980
	2.5"203MB HDD(MK1624FCV)	¥ 4,780

信頼と安さの全国通販

通信販売 買取お問い合せ(受付時間/10:00〜18:00 定休日:土日祝日)

買取専用DIAL	03-5256-3251
お問い合せ専用DIAL	03-5256-3801
注文専用DIAL	03-5256-3806
24時間受付FAX	03-5256-3850

OTTOの通販システム

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.お問い合わせ▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.ご注文▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.ご入金/発送▶代金のお支払方法
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム

●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.お問い合わせ▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.ご発送▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.送金▶査定後すみやかに(2〜3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

クレジットカードでのお支払いもOK!(但し、要来社) 取り扱いクレジット UC VISA MasterCard

代引システム

商品代金	1万5千円未満	10万円	20万円	30万円
代引き手数料	500円	1000円	1500円	2000円

新品から中古まで豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。

- ●OTTO FAX BOXサービス → 03-5256-5231
- ●ホームページアドレス → http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
- ●TOMOEのFax安い店ベスト5 → 0990-51-4141
- ●OTTOネット BBS開局 → 03-5256-5233
- ●インターネットメールアドレス → ottonet@bell24.or.jp

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷!
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと
〒101東京都千代田区神田須田町2-2

超破格で販売

中古パソコン全国通販

新品 中古 大小関わらず 現金買取!

ご購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 [お電話 / FAX / 電子メール インターネット、ニフティサーブ]
▼
送金方法を選ぶ [銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換]
▼
商品発送 [通常は入金確認後 即日中に致します 代引は先送りです]

買取方法の流れ

買取相場のお問い合わせ
▼
商品をお送り下さい
(お客様の連絡先と振込先を同封願います)
▼
査定後送金致します

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。

故障品やパーツの買取も可能です。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。お気軽にご相談ください。 (担当 中本)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486マシン >>>

9821Ap3/C9W	(DX4-100 3.5" 86 8/540 CD)	¥ 83,800
9801BX4/U2	(DX2-66 3.5")	¥ 39,800
9801BX/U2	(SX-20 3.5")	¥ 27,800
9801FA/U2	(SX-16 3.5" FM)	¥ 27,800
9801FA2	(SX-16 5" FM)	¥ 19,800
H98S-8	(SX-20 5")	¥ 17,800

<<< CPU 386マシン >>>

9801DA/U2	(DX-20 3.5" FM)	¥ 21,800
9801DS/U2	(SX-16 3.5" FM)	¥ 17,800
9801DA2	(DX-20 5" FM)	¥ 13,500
9801RA2	(DX-16 5")	¥ 9,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

9801DX/U2	(286-12 3.5" FM)	¥ 12,000
9801EX2	(286-12 3.5" FM)	¥ 11,000
9801RX2	(286-12 5")	¥ 7,500
9801VX21	(286-10 5")	¥ 6,000

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9821Ne	(486SX-33 TFTカラー 8M/200M)	¥ 87,800
9801NS/R	(486SL-16 モノクロ)	¥ 49,800
9801NS/T	(386SL-20 モノクロ)	¥ 34,800
9801NS/E	(386SX-16 モノクロ)	¥ 29,800
9801NS	(386SX-12 モノクロ)	¥ 22,800
9801TW5	(386SX-20 モノクロ HD 40M)	¥ 22,800
PC-386LS	(386SX-16 モノクロ)	¥ 17,800

ノート用HDD 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800 等あり

DOS/V & MAC

IBM PS/V2405NVC	(486DX2-66 16M/340M)	¥ 39,800
Macintosh SE/30	(MC68030-16 8M/ 40M)	¥ 49,800
Macintosh LC475	(MC68040-25 8M/160M)	¥ 34,800

★ DOS/Vは「パーツ単位」で買取、販売可能です ★
CPU、HDD、RAM、ボード等色々 TELにて

モニタ

17インチ マルチスキャンモニタ	¥ 29,800〜
15インチ マルチスキャンモニタ	¥ 19,800〜
MAC用モニタ 15"	¥ 19,800
KD-1522 (15" 24K 31K 2モードスキャン)	¥ 14,800
KD-881 (15" 0.28mm 9801ノーマル 24K)	¥ 7,800
KD-882 (15" 0.31mm 9801ノーマル 24K)	¥ 7,000
KD-854n (14" 0.39mm 9801ノーマル 24K)	¥ 5,800
その他9801ノーマルモニタ	¥ 4,800〜

プリンタ

インクジェットプリンタ (NEC CANON EPSON 等)	¥ 7,800〜
PR201シリーズ (15" ドットインパクト方式)	¥ 9,800〜
PR101シリーズ (10" 熱転写方式)	¥ 5,800〜
その他旧型プリンタ	¥ 3,800〜

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付 1G (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 29,800
外付540M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 23,800
外付340M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 19,800
外付100M (98用 SCSIインターフェイス付)	¥ 13,500
外付 40M (98用 SASIインターフェイス付)	¥ 7,500
内蔵 1G (DOS/V,98 IDE)	¥ 18,500
内蔵540M (DOS/V,98 IDE)	¥ 12,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

98汎用(Cバス) 2M ¥3,500 /4M ¥6,500 /8M ¥11,000
72P SIMM NP 8M ¥5,800 /16M ¥9,800 /32M ¥16,800
30P SIMM NP 1M ¥1,000 /2M ¥1,800 /4M ¥3,200
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等)¥ 2,800
98ノート用ラムカード 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル(かなりの旧機種)

SHARP X1/X68K/MZ	¥ 9,800〜
富士通 FM7/8/77/R/タウンズ	¥ 9,800〜
NEC 8801/8001/6001	¥ 9,800〜
各社 MSX/MSX2/MSX2+	¥ 5,800〜

その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集!

その他

外付 5インチ FDD(ケーブル付) S ¥6,800 / W ¥ 9,800
外付 3.5インチ FDD(ケーブル付) S ¥7,800 / W ¥11,500
外付 SCSI CD-ROM 倍速 ¥9,800 / 4倍速 ¥15,800
2400BPSモデム ¥3,500 / 14400BPSモデム ¥6,500
各種マウス 98用 ¥1,000〜/DOS/V用 ¥1,500〜

音源ボード(FM サンプラ 86等 98,DOS/V)	¥ 5,800〜
各社グラフィックアクセラレータボード	¥ 7,800〜
各社SCSIボード(98,DOS/V)	¥ 5,800〜
各社旧型ワープロ	¥ 4,800〜
プリンタ / RS232C の切替器	¥ 1,800〜
コプロセッサ, ODP各種(487,387 等)	¥ 1,800〜
EUF-H16M (FA用ハイパーメモリCPU 16M RAM付)	¥ 29,800

今月の 原田店長 これはイケてる!コーナー

LISTにないマシンも「掘り出し超特価!」にて
★ 7/18現在の特価品です。下記以外もあります!

I·O DATA HDVS-2G	新品	¥ 32,800
Roland SC-88 Pro	新品	¥ 58,000
PC9821 Ne2(486SX-33 16M/420M TFTカラー)		¥105,800
PC9801BX4/U2(本体)+KD1522(モニタ) セット		¥ 49,800

本体)CPU:486DX2-66 0MRAM(72PSIMMスロット*2) E-IDE
Gアクセラ内蔵 3.5"FDD(3MODE)*2 PnP対応 WIN95可能!
モニタ) 24K/31K 2モードデュアルスキャン 9821対応モニタ
PC-KD1522 単品 大特価 ¥12、800
◆ 特殊ボード、パーツ、ジャンク品等もあり! ◆
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい!

お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

銀行での お振込先

三和銀行 恵美須(エビス)支店 普 3716132 イオシス

郵便局での お振込先

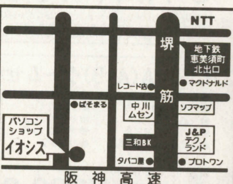
記号:14150 番号:80849701 イオシス

〒556 大阪市浪速区日本橋 5丁目14-13

TEL 06-631-6695
(11:00〜19:00) 毎週木曜定休日

FAX 06-631-6697
24時間受付

E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp



IOSYS
イオシス

夏期休業のお知らせ
8月14日(木)〜16日(土)
お休みさせて頂きます。

★新型VALUE STARのmodel C2・H2は一太郎V8＋Lotus1-2-3、model D2・J2はWord97＋Excel97タイプです。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

＊新型VALUE STAR model D2・J2タイプは各特価＋¥3,700増となります。

PC-9821V233/M7-C2(D2*) ゲームセット

●PC-9821V233/M7-C2 …… 定価¥468,000
●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
●鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
●花の記憶 第三章 …… 定価¥ 8,800
●放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
●AKIKO HARD …… 定価¥ 8,800
●愛が見えはじめたら …… 定価¥ 6,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥574,900
セット特価 ¥408,000

24回	(初)¥10,883	(月)¥10,100×23	(ボ)¥59,000×4
42回	(初)¥15,607	(月)¥12,100×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V233/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥518,000
セット特価 ¥359,800

24回	(初)¥10,398	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥46,000×4
42回	(初)¥12,048	(月)¥10,700×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)高級セット

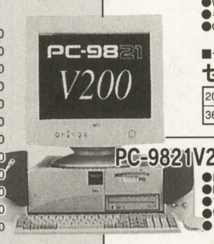
●PC-9821V233/M7-C2 ●マウスパッド
●PM-700C(プリンタ) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー

■合計定価¥591,600
セット特価 ¥413,000

24回	(初)¥10,944	(月)¥10,400×29	(ボ)¥59,000×4
48回	(初)¥13,440	(月)¥10,900×47	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*) ゲームセット

●PC-9821V200/S7-C2 …… 定価¥398,000
●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
●鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
●花の記憶 第三章 …… 定価¥ 8,800
●放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
●AKIKO HARD …… 定価¥ 8,800
●愛が見えはじめたら …… 定価¥ 6,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥499,900
セット特価 ¥358,000

24回	(初)¥10,570	(月)¥10,200×23	(ボ)¥44,000×4
42回	(初)¥11,057	(月)¥10,700×41	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥448,000
セット特価 ¥315,000

20回	(初)¥10,445	(月)¥10,000×19	(ボ)¥56,000×3
36回	(初)¥12,517	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/S7-C2 ●マウスパッド
●MJ-510CS(プリンタ) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー

■合計定価¥496,800
セット特価 ¥348,000

24回	(初)¥10,428	(月)¥10,100×23	(ボ)¥42,000×4
36回	(初)¥12,596	(月)¥11,800×35	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-C2 ●バーチャコール3
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●鬼畜王ランス
●Wave Star(サウンドボード) ●花の記憶 第三章
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●AKIKO HARD
●愛が見えはじめたら

■合計定価¥534,900
セット特価 ¥383,000

24回	(初)¥10,477	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥53,000×4
42回	(初)¥13,332	(月)¥11,400×41	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥478,000
セット特価 ¥335,000

24回	(初)¥11,324	(月)¥10,000×23	(ボ)¥38,000×4
36回	(初)¥12,062	(月)¥11,300×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/S5-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) ●鬼畜王ランス
●Wave Star(サウンドボード) ●花の記憶 第三章
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●AKIKO HARD
●愛が見えはじめたら

■合計定価¥459,900
セット特価 ¥332,000

20回	(初)¥10,835	(月)¥10,600×19	(ボ)¥59,000×3
36回	(初)¥13,158	(月)¥11,200×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S5-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥408,000
セット特価 ¥288,000

20回	(初)¥10,360	(月)¥10,100×19	(ボ)¥45,000×3
36回	(初)¥11,557	(月)¥ 9,700×35	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-H2 ●バーチャコール3
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●鬼畜王ランス
●Wave Star(サウンドボード) ●花の記憶 第三章
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●AKIKO HARD
●愛が見えはじめたら

■合計定価¥604,900
セット特価 ¥429,800

30回	(初)¥10,272	(月)¥10,100×29	(ボ)¥43,000×5
48回	(初)¥14,465	(月)¥11,300×47	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)基本セット

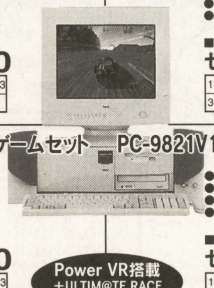
●PC-9821V200/M7-H2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥548,000
セット特価 ¥382,000

24回	(初)¥10,456	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥53,000×4
42回	(初)¥14,954	(月)¥11,300×41	(ボ) なし

PC-9821V166/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V166/S5-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) ●鬼畜王ランス
●Wave Star(サウンドボード) ●花の記憶 第三章
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●AKIKO HARD
●愛が見えはじめたら



■合計定価¥419,900
セット特価 ¥303,000

20回	(初)¥10,840	(月)¥10,100×19	(ボ)¥51,000×3
36回	(初)¥13,293	(月)¥10,200×35	(ボ) なし

PC-9821V166/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V166/S5-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥368,000
セット特価 ¥259,800

18回	(初)¥10,534	(月)¥10,000×17	(ボ)¥40,000×3
30回	(初)¥12,783	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

PC-9821V200/MZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/MZ-C2 ●キーボードカバー
●CPD-17SF9(トリニトロンCRT) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●MJ-830CS(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード)

■合計定価¥562,800
セット特価 ¥395,000

24回	(初)¥10,660	(月)¥10,200×23	(ボ)¥55,000×4
42回	(初)¥13,039	(月)¥11,800×41	(ボ) なし

PC-9821V200/SZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/SZ-C2 ●キーボードカバー
●MT-8617E(ダイヤモンドトロンCRT) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●MJ-510CS(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード)

■合計定価¥518,800
セット特価 ¥369,800

24回	(初)¥10,021	(月)¥10,000×23	(ボ)¥49,000×4
42回	(初)¥14,616	(月)¥11,000×41	(ボ) なし

PC-9821V16/S5V-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●鬼畜王ランス
●PC-9821V-FD1(増設ドライブ) ●バーチャコール3
●Wave Star(サウンドボード) ●花の記憶 第三章
●アンプ内蔵スピーカ ●放課後マニア倶楽部
●キーボードカバー ●AKIKO HARD
●マウスパッド ●FD40枚 ●愛が見えはじめたら

■合計定価¥385,700
セット特価 ¥278,800

18回	(初)¥10,619	(月)¥10,100×17	(ボ)¥47,000×3
30回	(初)¥13,418	(月)¥11,200×29	(ボ) なし

Power VR搭載
＋ULTIM@TE RACE
＋バイオハザード

PC-9821V16/S5V-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●人気CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚

■合計定価¥329,000
セット特価 ¥235,000

15回	(初)¥10,516	(月)¥10,000×14	(ボ)¥59,000×2
24回	(初)¥12,799	(月)¥11,500×23	(ボ) なし

NEC CEREB CanBe & 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途)

PC-9821C200/C-S1 ゲームセット

●PC-9821C200/C-S1 …… 定価¥498,000
▶PC-DH171(17"ディスプレー)
▶PC-SP700BK(スピーカ)
●鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
●花の記憶 第三章 …… 定価¥ 8,800
●放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
●AKIKO HARD …… 定価¥ 8,800
●愛が見えはじめたら …… 定価¥ 6,800
●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●クリーナ …… 定価¥ 2,000
●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥561,900
セット特価 ¥352,800

24回	(初)¥10,837	(月)¥10,100×23	(ボ)¥43,000×4
42回	(初)¥12,814	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

●PC-9821C200/C-S1 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●マウスパッド
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥325,000

20回	(初)¥10,572	(月)¥10,000×19	(ボ)¥60,000×3
36回	(初)¥11,141	(月)¥11,000×35	(ボ) なし

PC-9821C233/V高級セット

●PC-9821C233/V ●キーボードカバー
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●マウスパッド
▶PC-SW700(ウーファ) ●FD40枚

■合計定価¥649,200
セット特価 ¥479,800

30回	(初)¥10,660	(月)¥ 9,900×29	(ボ)¥56,000×5
54回	(初)¥13,864	(月)¥11,600×53	(ボ) なし

98NOTEシリーズ

●PC-9821Ls150/S14(C2・D2) …… 特価¥328,000
●PC-9821Ls13/D10(C2・D2) …… 特価¥245,000
●PC-9821Nw150/S20(C・D) …… 特価¥328,000
●PC-9821Nw133/D14(C・D) …… 特価¥255,000
●PC-9821Nr13/S14N …… 特価¥288,000
●PC-9821Nr13/S14 …… 特価¥239,800
●PC-9821Nr13/D14 …… 特価¥179,800
●PC-9821La13/S14 …… 特価¥238,000

PC-9821Ls150/S14-C2(D2*)プリンタセット

●PC-9821Ls150/S14-C2 ●テンキー
●BJC-35VⅡ(プリンタ) ●マウス
●プリンタケーブル ●マウスパッド
●FD10枚

■合計定価¥623,360
セット特価 ¥368,000

24回	(初)¥10,213	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥49,000×4
36回	(初)¥13,237	(月)¥12,400×35	(ボ) なし

PC-9821Nw150/S20-C(D*)プリンタセット

●PC-9821Nw150/S20-C ●テンキー
●PICTY80L(プリンタ) ●マウス
●プリンタケーブル ●マウスパッド
●FD10枚

■合計定価¥566,360
セット特価 ¥359,800

24回	(初)¥10,398	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥46,000×4
42回	(初)¥12,048	(月)¥10,700×41	(ボ) なし

PC-9821Cu13T/Bゲームセット

●PC-9821Cu13T/B ●AKIKO HARD
●バーチャコール3 ●愛が見えはじめたら
●鬼畜王ランス ●キーボードカバー
●花の記憶 第三章 ●マウスパッド
●放課後マニア倶楽部 ●FD40枚

限定3台

■合計定価¥409,900
セット特価 ¥259,800

18回	(初)¥11,094	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥40,000×3
30回	(初)¥11,591	(月)¥10,400×29	(ボ) なし

PC-9821Ct20/A(A・B)ゲームセット

●PC-9821Ct20/A(A・B) ●AKIKO HARD
●バーチャコール3 ●愛が見えはじめたら
●鬼畜王ランス ●キーボードカバー
●花の記憶 第三章 ●マウスパッド
●放課後マニア倶楽部 ●FD40枚

■合計定価¥559,900
セット特価 ¥339,900

24回	(初)¥10,190	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥41,000×4
36回	(初)¥11,554	(月)¥11,500×35	(ボ) なし

PC-9821Xa20/W30基本セット

●PC-9821Xa20/W30 ●キーボードカバー
●15インチ・ディスプレー ●マウスパッド
●Wave Star(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD10枚

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥275,800

18回	(初)¥10,762	(月)¥10,000×17	(ボ)¥46,000×3
30回	(初)¥11,551	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

PC-9821RaⅡ23/W30基本セット

●PC-9821RaⅡ23/W30 ●キーボードカバー
●MT-8617E ●マウスパッド
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●FD10枚

■合計定価¥489,000
セット特価 ¥355,000

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,000×23	(ボ)¥44,000×4
36回	(初)¥15,107	(月)¥11,900×35	(ボ) なし

パソコン大募集!!

お客様送料は当店で負担致します。

（ヤマト便を必ずご利用下さい。） ※一部負担出来ない商品もあります。

パソコン本体

■9801NEC

	売価
DS/U2（386.SX）	¥ 1.2万
DA/U2（386.DX）	¥ 1.6万
FA/U2（486.16MH）	¥ 1.9万
BX/U2（486.20MH）	¥ 2.8万
BX2/U2（486.25MH）	¥ 3.2万
BX3/U2（486.33MH）	¥ 3.5万
BX4/U2（486.66MH）	¥ 3.9万

■9821NEC

	売価
V/7（Peht.75）	¥ 6.5万
V/10（Pent.100）	¥ 8.5万
V/13（Pent.133）	¥10.5万
XA/7（Pent.75）	¥ 7.5万
XA/10（Pent.100）	¥ 9.5万
XA/13（Pent.133）	¥11.5万

■EPSON

	売価
486SE（486.25MH）	¥ 2.8万
486SR（486.33MH）	¥ 3.2万
486NAS（486ノート）	¥ 4.5万
486NAU（486ノート）	¥ 5.5万
486NAV（486ノート）	¥ 7.2万

■FMTWII

	売価
Fresh・E（486.CRT付）	¥ 7.2万
Fresh・ET（486.CRT付）	¥ 8.2万

■9821NEC

	売価
Ce2（486.CRT付）	¥ 5.2万
Cs2（486.CRT付）	¥ 5.8万
Cb/2D（486.一体型）	¥ 5.4万
Cb2/T（486.一体型）	¥ 7.6万
CX2（486.一体型）	¥ 9.2万
Cb 10（P.100.一体型）	¥10.8万
CU10（P.100.一体型）	¥11.8万

■98ノート

	売価
NS/R（486.16MH）	¥ 4.5万
NA/C（486.カラー）	¥ 6.2万
NX/C（486.カラー）	¥ 6.9万
Lt/3（486.win3.1対）	¥ 8.9万
Ne3/3（486.win3.1対）	¥10.5万
Nb7/C8（p100.win95）	¥14.8万

■DOS/V

	売価
IBM（486.一体型）	¥ 6.2万
IBM（486.DX4）	¥ 6.2万
IBM（Pent.100）	¥ 7.9万
FMV（486.一体型）	¥ 6.2万
FMV（486.DX4）	¥ 6.2万
FMV（Pent.100）	¥ 7.9万

■DOS/Vノート

	売価
各社（486.DX2）	¥ 5.9万

■MSX2+

	売価
HB-XDJ/FS-A1WX	¥ 2.4万
HB-XV/FS-A1WSX	¥ 2.8万
FS-A1ST（16ビット対）	¥ 3.5万
FS-A1GT（16B.MID内）	¥ 5.6万

■8801&ゲーム機

	売価
MA2（8M.2HD）	¥ 1.0万
MC2（8M.CD）	¥ 1.2万
P.station	¥ 1.5万
SATURN	¥ 1.5万

■Mac

	売価
LC575	¥ 5.6万
LC588	¥ 5.6万
LC630	¥ 5.6万
P.Mac	¥ 6.9万

■CZ

	売価
CZ881C	¥ 4.0万
CZ888C	¥ 4.5万
CZ-604C（スカジ.2M）	¥ 4.5万
CZ-634C（16MH.2M）	¥ 7.9万

周辺機器

■CRT

	売価		売価		売価
KD854N	¥ 0.8 万	TV454	¥ 2.6万	CMTA14	¥ 1.0万
CU14FD	¥ 0.8万	KM153	¥ 2.8万	CPS14	¥ 1.6万
KD881	¥ 1.0万	マルチ15"	¥ 2.5万	CZ-603D	¥ 1.8万
KD1511	¥ 1.2万	マルチ17"	¥ 4.2万	CZ-613D	¥ 3.5万

■プリンタ

PR101系	¥ 0.8万	MJ系	¥ 1.0万	Msx系	¥ 2.2万
PR201系	¥ 1.5万	BJ系	¥ 1.0万	FM系	¥ 1.2万
EPSON系	¥ 1.0万	Mac系	¥ 2.0万	CZ系	¥ 1.0万

■その他

メモリー -	¥ 0.8万	外付HDD	¥ 0.4万	88マウス	¥ 0.2万
アクセラ B	¥ 0.8万	内蔵HDD	¥ 0.8万	98マウス	¥ 0.2万
FM音源	¥ 0.6万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.2万
PCM音源	¥ 1.2万	ODP	¥ 0.6万	DOS/Vマウス	¥ 0.2万

☆只今在庫が不足しています（緊急買い取り宣言中）

買い取ります（当店で広告販売している商品は特に高くかいとります。）
PC98、DOS/V、Mac、EPSON、X68K、FMTWII、8801、MSX2+、周辺機器
一部、買い取り・下取り出来ない商品もあります。 ※発送はクロネコ等をご利用ください。
（A4用紙に、〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。）

SUNMAX
サンマックス

お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万以上
無料配送です。 税不要/手数料要

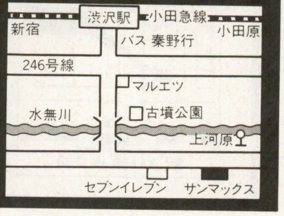
営業時間/
平　日/AM10:30～PM7:10
土・日・祭/AM10:30～PM6:00
定休日/　毎週水曜日

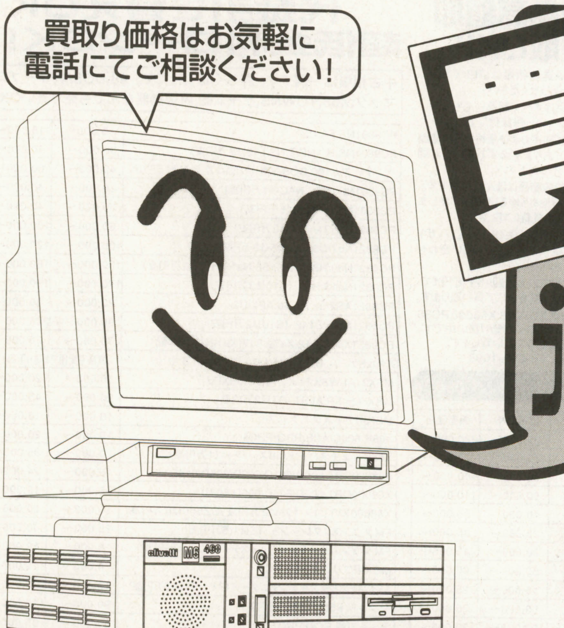
お知らせ　8/12.13日 連休

〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店（普） 0342685

259-13神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル 1F

TEL. 0463-75-5240　FAX 0463-75-5242





まだまだ使える僕を有効利用してね!

買取り専門

●パソコン売るなら・・・・・

コンピューター買取センター

ノートパソコン
高額買取り
いたします!

■FAX■コピー■ワープロ■パソコン■CAD

送料無料!

着払いでドンドンお送りください

業者の方も大かんげい

廃棄処分

不良品・不用品
引取、完全破砕いたします

◆コンピューター買取センター TEL.082-282-8656

広島市南区東雲2丁目16の6 ◆営業時間:AM10:00～PM19:00〈定休日:日曜日〉

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ） ● 3万円以上 500円引き ● 5万円以上1000円引き ● 10万円以上2000円引き

Windows95 or 3.1, ハイブリッド

SLG, RPG, その他一般

17,670円ガンダムバーチャルモデラーPro, 16,800円ビジュアル科学セット3巻パック, 各14,100円TEOもうひとつの地球ーフインフインわくわくセット, 中国ツインパック, 海洋ツインパック, デジタル攻略セット三国志V, 各12,480円戦国ツインパック(信長の野望将星録＋太閤立志伝2), スポーツツインパック(ウイニングポスト3＋ゴルフ大会), 新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド, 三国志V, 各11,800円太平洋戦記for Win95, TEOーもうひとつの地球, 11,300円MS-Flight Simulator Ver6.0日本語版, 各10,780円A列車5, 柿木将棋II, AI囲碁6, 花火職人になろう豪華版, 各10,120円ファーランドストーリー四つの封印, GOLDシヴィライゼーションII日本語版, デジタル攻略セット大航海時代III, 太平洋の嵐2, 提督の決断III, 手談対局, 対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 森田将棋'97, 各9,580円無人島物語R, 竜機伝承2, 各9,380円信長の野望・将星録, POWER DOLLS for Win, Winning Post3, ハインド日本語版, 紺碧の船隊2パーフェクト, 各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4, 天下統一乱世の覇者クロニクルバリューパック, フライトコマンダー, バーチャファイター2, 電脳戦機バーチャロン, US NAVY FIGHTERS'97, シビィライゼーションIIガイド付, 銀河英雄伝説IV EX, RPGツクール95, 各8,230円ああ女神さまっ, 機動戦士ガンダムスターダストオペレーション, 天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番, NumberSシュミレーションVer1.2, 電影少女, パチンコホール新装大開店, S・P・Q・R～古代ローマ～, AI将棋Ver2, ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, アンク2, 各7,980円シヴィライゼーションII～完全日本語版, ニャンだーLife, クオヴァディス～イベルカーツ戦役, DIABLO(E)マニュアル付, かわいい女, ファーランドサーガ～時の道標, 魔法使いになる方法～夢見る星の物語, アマランス1, マスターオブモンスター魔導王の試練, 水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝II, 毛利元就～, 龍王三国志演義, 大航海時代III, エアーマネジメント'96, 大戦略マスターコンバット, 新テーマパーク日本語版, 大戦略Vデラックス, ケルトの聖戦, エーベルージュ, ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3・DX, 俳句の達人, 各7,390円すべての道はローマに通ず, ラヴ・セラピー, グランプリマネージャーII, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト, A列車で行うIV, Sierra Pro Pilot, The Settlers II, ロードラッシュ, バーチャコップ, 各7,120円コマンド&コンカー完全日本語版, 花火職人になろう普及版, ガンダムタクティクス, 野球道3・初回限定版, 魔法少女プリティサミー前篇, 後篇, フライトアンリミテッド, EVER BRUME～漆黒の覇者, 闘神伝2, スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, インクレティブルマシーン3, 各6,450円新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗II, ロードモナークPRO, サクラ大戦デジタルデータ集電脳記録初回限定版(セガ), メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク, ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット(限定版は8,230円), はいぱあセキュリティーズW, どきどきびっくり箱豪華版(コナミ), スレイヤーズはいぱあ(各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,) 各6,150円ザ・コンビニANOTHER WOLD, アンジェリークSP2, ザ・コンビニ, シムシティ2000スペシャルエディション, シムタウン, トラフィック・コンフュージョンII, ザレジェンド オブ EDEN2, ソーサリアンフォーエヴァー・レギュラー版, ムーンドラゴン, 各5,880円ウイザーズハーモニーfor win95, メビウスリンク2, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, エヴァンゲリオンデジタルムック1, 雷電II, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,530円ザ・バスフィッシング, スカイターゲット, 各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, ロードス島戦記ー灰色の魔女, バンド魂, 世界名車図鑑, ディスクトップのメイドさん第2巻シンディ限定版, 各5,120円ワンだーLifダッシュ, ガジェット完全版, 日本の名峰パノラマ紀行第四集谷川連峰, 第五集八ヶ岳連峰, 各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 麻雀の先生, Dear Cat, 女神降臨, ぷよぷよ通, メビウスリンクデジタルコレクション, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, タイトーレトロアーケードパック, 微生物進化論, 各4,630円将棋倶楽部, AIC VISUAL FILES.1, 雀道II廉価版, タクティクスオウガコンプリートワークス, 信長の野望・将星録パワーアップキット, ソーサリアンプレミアムキット, 各4,120円ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol1～Vol4(どきどきびっくり箱), 各3,530円お父さんのための将棋, お父さんのための釣り, カジノデラックス2, 花札三昧, バス釣りに行う, 各3,310円酒楽97, 日本百名山第1集(シンフォレスト), パチンコmini Vol.1, Vol.2(ハネ物タイプとセブン機), 2,500円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1, 各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションII,

Windows95・18禁ソフト

各7,720円ブランマーカーTwin, VIPER-V16, こうかん日記DX, 各7,320円VIPERCTRーあすか, 同級生2, 人形使い2, 総務部庶務課, バーバラDon't stop, 各6,980円朱鷺色の末裔, お嬢様を狙え!!, TO Heat, 妖女乱舞, 2, 花の記憶第3集, くすり指の教科書2, 痕・きずあと, 誓いのエッセンス, 悶絶ファイター, ラブエスカレーター(MS-DOSモード), リバース, First Step, Funny Honey, ここは楽園荘, 2, 亜美・傷心の天使, アエティール～天使の領域, さよならの向こう側, モラトリアム・プラス！狂宴・悦楽のレクイエム, そしてまだ胸にある夏の記憶, 悪霊学園レイコ, VRデート・五月倶楽部2, クライスイーパー, アイスクリーム, 各6,780円放課後マニア倶楽部, 放課後恋愛クラブ魔性の貌, バーチャコール3, 夕霧～人形師の遺産, 48～図形の恋, ぱらPARAパラダイス, 淫内感染, 黄昏の境界, しゃぶり姫～陰の章(9月未定), 遺作, 魔女狩りの夜に, クエント～忘れ得ぬ日々に, 同棲, 教育実習, めぐり逢い, 亜紀子HARD, きゃんきゃんバニープルミエール2, 鬼畜王ランス, ペロペロキャンディ, メロディ～恋の…, 猟奇の檻第2章, STARS, 追跡者ーストーカー, 悪夢95, 家庭教師, 同窓会, ネクロノミコン, 文化際2, 各6,530円歪・ひずみ, 慾・むさぼり, Rabid Helix, トワイライト, 微熱恋愛物語, まなみちゃんと遊ぼう, や・く・そ・く, 脳力者, 秘書っ娘クラブ, 各6,120円みお&みほ, な・い・しょ, 唯香ちゃんとのべつくまなし, 各5,980円かえるによ・ぱによ～ん, 淫獣の堕天使, ESの方程式, 堕落の国アンジー, Queen of Dark Side, マッドパラドックス2, バウンティハンタールディ, 女卍, 轢愛95, エース白球の行方, 星のない街, リベンジ, EDEN, お兄ちゃんへ, RE-NO, CARD, もにもにっくす, JINN「ジン」～永遠の勇士, 発情生, いたずら, メイド物語, ときめいて誘惑, マジカルディープワン, メイキングキャンディ, 学園性白書, 女隷婦・かせいふ, さとみちゃん夢日記, 淫欲の迷宮, FILE, 寿ことぶき, 館やかた, 真説・神谷右京～象牙の塔, 神谷右京3, 探偵苫米地研介"普通はこうだぜ!!", ハイスクールDAYS, Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで, 野々村病院の人々, ガール2, 人間昆虫・覗き, 女卍・水角蛇淫之章, ピルケース, 魔界, アラベスク, 各5,380円愛が見えはじめたら, かりん, 性鬼～凌辱の仮面, 召使いコレクション生フィギュア, カオスクイーン遼子, 拘束上巻, 拘束下巻, 学園仕置人第1巻, 第2巻, 緊縛の館, 拘束2, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, 雀姫～レディースマージャンリーグ, 暗闇, 告白, ルームメイト, みあ, ID(アイディ), Hi・To・Mi, 各4,880円妖戦戦記AD2048, 雀帝2リニューアル, 各4,630円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS2, 放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド, 各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5, 各3,780円闘神都市II, ランスIV, 亜紀子GOLD, 尋問遊戯, 各3,120円VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5, きゃんきゃんバニーリミテッド5・½, めがきゅ～とVol.2, 各3,100円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

Windowa95ビジネス・ユーティリティ他

(5,860円G・CREW5), (7,250円Klik&Play), 各10,750円SUPERKIDインターネットパック, Windows DRAW5日本語版, 27,300円Daisy Art97, (Daisy Collage Ver1.5は10,800円) 各78,800円MS-Visual C++5.0(J)Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro, 8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5, 各12,980円Windows95アップグレード新パッケージ, 5,720円MS-PLUS!95, (27,300円F-BASIC95)(16,500円TURBO C++5.0J), 34,300円ミュージくん2, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2, 15,800円MUSIC PRO for Windows Ver3.0 6,680円ウイルスバスター95キャンペーン版, 8,750円3Dマイホームデザイナー, 各5,180円シール倶楽部, シール倶楽部5星座血液型, シール倶楽部4イベント編,

PC-9801(3.5")シリーズ

18禁ソフト在庫品特価

各3,500円パラダイスコール, 電撃ナース, エレスト, ぽわぞん, 好き！, レッドコブラ, フロンティア, H+・エッチプラス, 夢見坂, 柊坂の旧館, ガラスの運命, メリーゴーランド, スクールガールズ, 各4,500円乱世ーRANZE, れきあい, OL捜査網, 各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, 漂流, スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア, 各6,500円ジオスレイブ, 同級生, クロンドール, 各7,200円YU-NO, 同級生2, 下級生, 雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習,

SLG・RPG・その他在庫品特価

各3,200円フォアフラッシュ, エクシードジャック・パチンコカジノポリス, パチスロ飛翔伝鮫, パチンココレクションIII・ヒータークィーン, 各4,500円幻世喜譚, 復刻版三国志, スザク, CRWメタルジャケット, ブラフ超神伝, エコロジーマジック, 各5,500円ザナドゥマリミックス, ブランディッシュリニューアル, ウルティマサベージエンパイア, ウルティマII, III, 各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー, フィニッシュホールド, 馬なり1ハロン劇場2,

PC9821(CD版)

8,680円シュヴァルツシルトGX錆びた蒼星, (11,280円儀典・女神転生), 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, 在庫特価各7,500円パンツァージェネラル(3.5"), ジェットストリーム, プリティサミー前篇, 卍PSY幽記, スペースシュミレーター,

PC9821 CD 18禁ソフト

7,210円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, 在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2, 桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ, 各6,980円ラブ・エスカレーター, カナン～約束の地,

DOS/Vパソコン

在庫特価各8,980円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2, 各6,980円ARK OF TIME刻の箱船, グランプリII, メリーゴーランド, 在庫特価各3,800円フェルミオン, 夢の精, 亜紀子GOLD,

FM-TOWNS特価品

各5,980円後漢志, サムライスピリッツ, アトラスII, 各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークII, ダービースタリオン, 9,380円ぱらPARAパラダイス, ライフ&デス(外科手術SLG),

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0, Teleportion Pro, (7,280円ネメシス90改), 各4,580円ドラゴンバスター, エキサイティングアワー, 各6,980円リブルラブル, ザ・スーパーラスベガスI, II,

ビデオCD ― FOT・CD

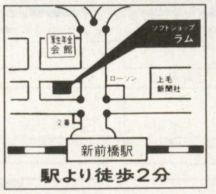
各3,580円ミネルバの剣士1～4, 妖獣教室1, 2, 3, 4, 淫獣学園EX, EX2, EX3, EX4, 聖獣伝, 各4,430円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, SEEK Vol.1, Vol.2, 奴隷戦士マヤVol.2, アイドル堕天使理奈, 拘束, YELLOW STAR, 奴隷戦士マヤVol.1,

DVDソフト

6,430円新世紀エヴァンゲリオン, Volume1, V2, V3, 各5,480円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻, 各4,450円獣欲コマンドーリア, 桃艶かぐや姫・絶頂連鎖,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

15,980円PC3D Engine＋ULTIMA TERACE, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル), (6,950円セレクティ21), (5,980円セレクティ15), 15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種, 690円CD-Rメディア74分マクセル, 890円MO DISK 230MB TDK, 2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5"2HDマクセル10枚, 19,800円MOTERSPORT GTー路面変化に対応本格レーシングコントローラー,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税5％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- ● 送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- ● 代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- ● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ● 発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ● その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。

● 営業時間　火曜～金曜11：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定休日　祭日を除く毎月曜日
● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。
（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371 前橋市新前橋町17－13

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>

PC-9821 Xb10/F	¥ 61,800
PC-9821 Xc13/M7 A,B	¥141,000
PC-9821 Xc13/S5 A,B2	¥138,000
PC-9821 Xc13/S5 A	¥127,000
PC-9821 Xv13/W16	¥128,000
PC-9821 Xa13/W16	¥112,000
PC-9821 Xc16/M7 AB3	¥206,000
PC-9821 Xc16/S7 A3	¥193,000
PC-9821 Xc16/S7 B3	¥206,000
PC-9821 Xc16/S5 A3	¥159,000
PC-9821 Xc16/S5 B3	¥162,000
PC-9821 Xv20/W30	¥215,000
PC-9821 RaII23/N30	¥237,000
PC-9821 RaII23/W30	¥248,000
PC-9821 RvII26/N20	¥332,000
PC-9821 Ra20/N12	¥150,000
PC-9821 V13/S5 C3,D3	¥148,000
PC-9821 V166/S5 C2	¥193,000
PC-9821 V166/S5D2	¥195,000
PC-9821 V16/S5V-C2	¥173,000
PC-9821 V16/S5V-D2	¥176,000
PC-9821 V16/S5P-C2	¥165,000
PC-9821 V16/S5P-D2	¥168,000
PC-9821 V16/M7C3	¥191,000
PC-9821 V166/S5C2	¥198,000
PC-9821 V166/S5D2	¥201,000
PC-9821 V200/M7H2	¥322,000
PC-9821 V200/M7J2	¥315,000
PC-9821 V200/M7C2	¥263,000
PC-9821 V200/M7D2	¥265,000
PC-9821 V200/MZC2	¥220,000
PC-9821 V200/MZD2	¥222,000
PC-9821 V200/S7C2	¥244,000
PC-9821 V200/S7D2	¥240,000
PC-9821 V200/S5C2	¥222,000
PC-9821 V200/S5D2	¥225,000
PC-9821 V200/SZC2	¥206,000
PC-9821 V200/SZD2	¥196,000
PC-9821 V200/M7 C,D	¥278,000
PC-9821 V200/S7 C,D	¥243,000
PC-9821 V200/SZ C,D	¥183,000
PC-9821 V233/M7V-E2	¥415,000
PC-9821 V233/M7V-F2	¥418,000
PC-9821 V233/M7C2	¥293,000
PC-9821 V233/M7D2	¥296,000
PC-9821 Ct20/A A,B	¥248,000
PC-9821 Ct16/F A,B	¥168,000
PC-9821 Cu13/T A,B	¥153,000
PC-9821 Cr13/T A,B	¥143,000
PC-9821 Nr166/X30F	¥420,000
PC-9821 Nr150/X14F	¥326,000
PC-9821 Nw150/S20C	¥327,000
PC-9821 Nw150/S20D	¥324,000
PC-9821 Nr15/S14F	¥270,000
PC-9821 Nr15/S10	¥252,000
PC-9821 Ls150/S14C2	¥287,000
PC-9821 Ls150/S14D2	¥293,000
PC-9821 Ls150/S14 C,D	¥278,000
PC-9821 Ls13/D10C2	¥213,000
PC-9821 Ls13/D10D2	¥227,000
PC-9821 Nw133/D14C	¥222,000
PC-9821 Nw133/D14D	¥225,000
PC-9821 Nr13/D10 A,B	¥210,000
PC-9821 Nr12/D10	¥168,000
PC-9821 Nb10/S8	¥180,000
PC-9821 Ls12/D10 C,D	¥208,000
PC-9821 La13/S14	¥226,000
富士通 FMV-NC13D	¥162,000
富士通 FMV-NU153	¥320,000
富士通 FMV-NU13D3	¥231,000
富士通 FMV-NP133	¥314,000
富士通 FMV-S31651	¥196,000
富士通 FMV-S31653	¥200,000
富士通 FMV-S31673	¥246,000
富士通 FMV-5200T5Pプロ20032/3.2G	¥165,000
富士通 FMV-5166D7P16632/2.5G	¥130,000
富士通 FMV-S1353	¥130,000
東芝 サテライトプロ430CDS/1.3	¥185,000
シャープ MN-7650	¥398,000
シャープ MN-7650	¥398,000
シャープ MN-5100	¥205,000
シャープ MN-5500	¥303,000
シャープ MN-5400D	¥240,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
この価格は7月20日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています

<モニター>

三菱 RD-17V 17インチマルチスキャン	¥ 62,000
三菱 RD-17GIIC 17インチマルチスキャン	¥ 81,000
飯山電機 MT-8617ES 17インチマルチスキャン	¥ 71,500
飯山電機 MT-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 64,000
飯山電機 MF-8617E 17インチマルチスキャン	¥ 58,500
SONY CPD17SF9 17インチマルチスキャン	¥ 64,800
SONY CPD15SF9 15インチマルチスキャン	¥ 45,800
NEC PC-KM175 17インチマルチスキャン	¥ 59,000
NEC PC-TM151 15インチマルチスキャン	¥ 35,800

<プリンター>

NEC PC-PR101/J110R	¥ 14,800
キャノン BJC-240J	¥ 19,000
キャノン BJC-420J	¥ 26,500
キャノン BJC-455J	¥ 43,000
エプソン PM-700C	¥ 40,000
エプソン MJ-6000C	¥ 97,000
エプソン MJ-8000C	¥161,000
エプソン MJ-830CS	¥ 31,000
エプソン MJ-510CS	¥ 23,000
エプソン MJ-930C	¥ 51,500
富士通 XJ-610	¥ 27,000
APPLE カラースタイルライター1500	¥ 14,800

<周辺機器>

デジタルカメラ SONY DSC-F2	¥ 47,800
デジタルカメラ SHARP MD-PS1	¥ 73,000
288モデム HUCOM NETSUPFBOX	¥ 5,980
288モデム HUCOM インターネットマルゴトBOX	¥ 5,980
288モデムカード NEC PC-9801N-J15	¥ 10,800
288モデムカード RATOC REX-5568W	¥ 9,800
LANカード RATOC REX-5588W	¥ 5,980
高速232Cボード ICM SA-255N98用	¥ 5,800
カラースキャナ EPSON GT-9500W	¥ 95,000
カラースキャナ EPSON GT-8500W	¥ 40,000
カラースキャナ EPSON GT-5000WP,S	¥ 30,000
フィルムスキャナ EPSON FS-1300WP,S	¥ 46,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-16MX2T	¥ 20,000
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-32MX2T	¥ 37,800
新V,X,RA,用 ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2T	¥ 22,800
新V,X,RA,用 ECCEDO I/O NE-ECC-32MX2T	¥ 42,800
新V200,Xc16用 DIM I/O NE-SD4100-32M	¥ 21,800
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-32M	¥ 20,800
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr,Nb64-64ME各	¥ 40,400
CPUキャシュI/ONE-XAV512K	¥ 7,000
新V,X,RA,用 ECCEDO メルコ EMH-E32MH	¥ 22,800
新V,X,RA,用 ECCEDO メルコ EMH-E64MH	¥ 47,500
CPUアクセラレーター I/O PK-Ne75L	¥ 2,980
CPUアクセラレーター I/O PK-NSA66	¥ 2,980
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1	¥ 19,500
3Dアクセラレーター I/O GAPG3DVX8/PCI	¥ 26,800

<音源>

サウンドボード NEC PC9801-86	¥ 16,500
ローランド SC88PRO	¥ 63,800
ローランド SC88VL	¥ 50,500
ローランド SC55mkII	¥ 40,500
ローランド ミュージ郎SC-88PRO	¥ 72,800
ローランド ミュージ郎SC-88VL	¥ 59,500
ローランド ミュージ郎SC-88ST/SP	¥ 50,000
ローランド ミュージ郎SC-88ST	¥ 44,800
ローランド ミュージくん	¥ 29,000
ローランド S-MPU-IIN	¥ 15,500

<MO・HD・CDR・FD>

I/O UHDS-H4G	¥ 71,800
I/O UHDS-H2G	¥ 44,500
I/O UHDS-H2G/UPCI	¥ 54,500
I/O HDVS-2G	¥ 35,500
I/O HDI-3.5G/98	¥ 42,800
I/O HDI-2.6G/98	¥ 32,500
I/O MOF-230W/SPCI(外付230MMOPCIバス)	¥ 51,200
I/O MOF-640/SPCI(外付640MMOPCIバス)	¥ 75,000
メルコ MOS-D640(外付640MMOPCI)	¥ 71,800
ICM PDR-650-NB(外付PD)	¥ 32,800
ICM CD-620S-BLD(外付CD)	¥ 9,800
ICM NV-250(ノート用HDD)	¥ 13,800
ICM CD-660S-JRX(ノート用CD)	¥ 15,800
パナソニック KXL-740A-NB(ノート用CD)	¥ 20,500
キャラベル NCD-36N(ノート用CD)	¥ 19,800
メルコ CDN-D8C(ノート用CD)	¥ 18,800
NEC PC-9821Xa-E02(Xa用FDD)	¥ 9,800

<ワープロ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!

NEC JX30SA	¥ 69,000
NEC JX55MA	¥116,000
NEC JX70MA	¥137,000
NEC JX5500DC	¥ 59,000
シャープ WD-M700	¥109,000
シャープ MR-1	¥130,000
東芝 JW-98GX	¥114,000
東芝 JW-V855	¥112,000
東芝 JW-V850	¥ 93,000
富士通オアシス LX4500NT	¥106,000
富士通オアシス LX4500	¥ 90,000
カシオ CX-5000	¥ 75,800
松下 FW-U1C30	¥ 75,000

<電子手帳・モバイルギア>

富士通 オアシスポケット3	¥ 42,000
NEC MC-KM12モバイルギア	¥ 52,000
SHARP MI-10DC	¥ 69,000
SHARP MI-10	¥ 54,000
SHARP PI-6000	¥ 24,000
SHARP PA-Z500	¥ 11,800
SHARP PA-Z300	¥ 9,800
SANY OSWP-ER500(ラベルワープロ)	¥ 22,800

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
- ●商品はすべて新品！ もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は3万円安）	200,000～	220,000～
PC9821 VIO/S5（V12は1万円高、V13は2万円高）	70,000～	90,000～
PC9821 VIO/S7（V12は1万円高、V13は2万円高）	80,000～	100,000～
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	90,000～	110,000～
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3,BX4	10,000～	20,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	25,000～	35,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D（Cb2B,Cb/2Tは1万円高）	30,000～	45,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	50,000～	60,000～
PC9821Bs,Xe ,Bp	15,000～	25,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	60,000～	75,000～
PC9821La 10/8（5は1万円安）	100,000～	120,000～
PC9821V16 S5（M7は3万円高）	110,000～	130,000～
PC9801FAU5,DAU7	10,000～	20,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK！ 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS,FA/U2	5,000～	15,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は2万円安）	30,000～	40,000～
ペンティアム100,DOS/V機（P133は2万、P166は3万円UP）	40,000～	60,000～
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	30,000～	40,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	30,000～	40,000～
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	80,000～	100,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	105,000～	120,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	130,000～	150,000～
PC9821Na13/H10（C10は3万円安）	170,000～	190,000～
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	20,000～	30,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は2万円安）	190,000～	220,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	70,000～	80,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	10,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	10,000～	20,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	10,000～	24,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	6,000～	12,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は6万円高)	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1,5万円高）	25,000～	40,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは5千円UP）	8,000～	12,000～
MSX用プリンターFS-PC1	4,000～	12,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1.5万円高）	10,000～	20,000～
リブレット50（20は5万円安）	90,000～	110,000～
ミュージ郎 SC88PRO	55,000～	65,000～
電波 XRGB-1	10,000～	14,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

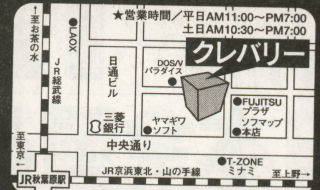
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

パソコンショップ **クレバリー**

本社:〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772 受付時間 AM10:00～PM7:00

★DESKPOWERのプリンタセットの内容は変更可能です。Word97モデルは価格が3,700円UPします。

FMV-DESKPOWER SII1656

〈仕様〉
- MMX Pentium-166
- 15"CRT
- 32MB・EDOメモリ
- 2.1GBHDD
- 8倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- Word97 & Excel97

限定3台

Ⓐ FMVS21656 **¥199,800**
Ⓑ XJ-610プリンタセット **¥228,000**

FMV-DESKPOWER SIII165

〈仕様〉
- MMX Pentium-166
- 15"CRT
- 32MB
- 2.6GBHDD
- 16倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS31651～3 **クレバリー特価!!**
Ⓑ 一太郎8モデル＋BJC-240Jプリンタセット **¥245,000** Word97モデルは3,700円プラス

FMV-DESKPOWER SIII167

〈仕様〉
- MMX Pentium-166
- 17"CRT
- 32MB
- 2.6GBHDD
- 16倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS31671～3 **クレバリー特価!!**
Ⓑ 一太郎8モデル＋BJC-420Jプリンタセット **¥285,000** Word97モデルは3,700円プラス

FMV-DESKPOWER SIII20

〈仕様〉
- MMX Pentium-200
- 17"CRT
- 32MB
- 3.2GBHDD
- 16倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS3201～3 **クレバリー特価!!**
Ⓑ 一太郎8モデル＋MJ-830CSプリンタセット **¥318,000** Word97モデルは3,700円プラス

FMV-DESKPOWER SIII23

〈仕様〉
- Pentium II-233
- 17"CRT
- 32MB
- 3.2GBHDD
- CD-R
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVS3231～3 **クレバリー特価!!**
Ⓑ 一太郎8モデル＋PM-700Cプリンタセット **¥419,800** Word97モデルは3,700円プラス

FMV-DESKPOWER TIII20

〈仕様〉
- MMX Pentium-200
- 17"ダイヤモンドトロン
- 32MB
- 3.2GBHDD
- 20倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVT3201～3 **クレバリー特価!!**
Ⓑ 一太郎8モデル＋PM-700Cプリンタセット **¥365,000** Word97モデルは3,700円プラス

FMV-DESKPOWER TIII23

〈仕様〉
- Pentium II-233
- 17"ダイヤモンドトロン
- 32MB
- CD-R
- 3.2GBHDD
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

Ⓐ FMVT3231～3 **クレバリー特価!!**
Ⓑ 一太郎8モデル＋BJC-700Jプリンタセット **¥478,800** Word97モデルは3,700円プラス

FMV-BIBLO FMV5133NU5/W

〈仕様〉
- Pentium-133
- 11.3"TFTカラー
- 32MB・EDOメモリ
- 1.0GBHDD
- 10倍速CD-ROM
- 33.6KFAXモデム
- 一太郎8 & Lotus1-2-3 97（又はWord97 & Excel97）

限定各2台

Ⓐ FMV53NUS4～S6 **¥268,000**
Ⓑ BJC-240Jプリンタセット **¥288,000**

FMV BIBLOシリーズ

新登場

FMV-NP13
FMV-NU15
FMV-NU13
FMV-NU13D
FMV-NC13D

プライスNo.1宣言!!
ぜひ一度お電話ください。

Aptivaシリーズ

新発売

Aptiva T8B
Aptiva T8C
Aptiva T8E
Aptiva T8F
Aptiva T9D
Aptiva T9E
Aptiva TAE

プライスNo.1宣言!!
ぜひ一度お電話ください。

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	JC-1574VM(15")	特価¥32,800
●NEC	JC-1746UM(17")	特価¥68,000
●NEC	PC-TM171	特価¥89,800
●NEC	PC-KM174R	特価¥95,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥145,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥67,800
●TOTOKU	CV711R	特価¥69,800
●三菱	RD-17V	特価¥63,500
●三菱	RD-17GX II CLEAR	特価¥69,800
●三菱	RD-17G II CLEAR	特価¥79,500

プリンタ

●Canon	BJC-240J	特価¥19,800
●Canon	BJC-420J	特価¥28,000
●Canon	BJC-620JW	特価¥43,800
●Canon	BJC-700J	特価¥48,800
●Canon	BJC-455J	特価¥45,800
●Canon	BJC-35v II	特価¥32,000
●Canon	LBP-220	特価¥42,500
●Canon	LBP-320	特価¥56,500
●FUJITSU	XJS-400	特価¥39,500
●FUJITSU	XJ-610	特価¥28,000
●NEC	PICTY400	特価¥29,800
●NEC	PICTY80L	特価¥14,800
●ALPS	MD-1000J	特価¥34,800

メモリ

●I・O	NE-SD4100-16MT	特価¥11,380
●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥22,000
●I・O	NE-SD4100T-64M	クレバリー特価
●I・O	NE-EDO-8MX2T	特価¥12,150
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥20,700
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥39,200
●I・O	NE-ECC-8MX2T	特価¥13,680
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥23,600
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥44,600
●I・O	NE-SIMXA-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥23,600
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥44,600
●I・O	NE-SIMXB-8MX2T	特価¥12,150
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥20,700
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥39,200
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥10,700
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥20,700
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥12,250
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥23,600
●I・O	Cb234-16M	特価¥18,800
●I・O	Cx34-16M	特価¥20,980
●I・O	LD34-32MT	特価¥25,500
●I・O	Nb64-32MT	特価¥25,500
●I・O	Nr64-16MT	特価¥13,680
●I・O	Nr64-32M	特価¥22,000
●I・O	Nr64-64ME	特価¥41,700
●メルコ	EMW-P32MH	特価¥20,000
●メルコ	EMW-P64MH	特価¥37,980
●メルコ	EMF-P16MH	特価¥12,150
●メルコ	EMF-P32MH	特価¥22,000
●メルコ	VMH-16MH	特価¥12,150
●メルコ	VMH-32MH	特価¥20,000
●メルコ	VMH-64MH	特価¥37,980
●メルコ	VMH-E32MH	特価¥25,150
●メルコ	VMH-E64MH	特価¥47,500
●メルコ	VMC-W32MH	特価¥20,000
●メルコ	VMC-W64MH	特価¥37,980
●メルコ	VMB-W32MH	特価¥25,800
●メルコ	VMB-W64MH	特価¥48,200
●メルコ	VMB-16MH	特価¥13,650
●メルコ	VMB-32MH	特価¥25,150
●メルコ	VMB-P16MH	特価¥12,150
●メルコ	VMB-P32MH	特価¥22,000
●メルコ	VSG-16MH	特価¥12,150
●メルコ	VSG-32MH	特価¥22,000
●メルコ	VSF-64MH	特価¥65,200
●メルコ	VS8-16MH	特価¥15,200
●メルコ	VS8-32MH	特価¥32,500

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-U2000(Ultra SCSI)	特価¥42,500
●メルコ	DSC-U3000(Ultra SCSI)	特価¥54,500
●メルコ	DSC-U2000P	特価¥53,800
●メルコ	DSC-S2000S	特価¥35,500
●I・O	UHDS-H2G	特価¥41,800
●I・O	UHDS-H2G/UPCI	特価¥51,500
●I・O	HDVS-2G	特価¥38,000
●I・O	HDVS-2G/98IIIP(I/F付)	特価¥43,800
●I・O	HDVS-2G/SPCI	特価¥48,990
●I・O	HDI-2.6G/98	特価¥33,200
●I・O	HDI-3.5G/98	特価¥44,500
●I・O	HDI-2.6G/DV	特価¥33,200
●I・O	HDI-3.5G/DV	特価¥44,500

CD-ROM・MO・ZIP

●I・O	CDV-PX24(24倍速)	特価¥25,300
●I・O	CDC-AB86(8倍速6連装)	特価¥22,980
●I・O	CDC-TX86(8倍速6連装)	特価¥30,500
●I・O	CDV-AB24(24倍速ファイルベイ)	特価¥19,500
●I・O	PD-AB8(PD & CD-ROM)	特価¥32,400
●I・O	MOF-640(MO)	特価¥69,800
●I・O	MOF-230W(MO)	特価¥43,300
●I・O	CDR-PVX24(CD-R)	特価¥58,990
●I・O	CDR-PVB24(CD-R内蔵)	特価¥51,500
●メルコ	CDS-S24(24倍速)	特価¥24,800
●メルコ	CDS-U24C(24倍速ノート)	特価¥39,990
●メルコ	CDN-D8C(8倍速ノート)	特価¥19,980
●メルコ	CDI-24FB(24倍速ファイルベイ)	特価¥19,500
●メルコ	CDS-2W6R(CD-R)	特価¥50,800
●メルコ	MOS-S640(MO)	特価¥63,500
●メルコ	MOS-S230F(MO)	特価¥41,800
●メルコ	MON-D230C(ノート用MO)	特価¥44,800
●OLYMPUS	MOS332S04AA	特価¥39,500
●OLYMPUS	MOS332S04AC(WIN95セット)	特価¥42,500

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD)	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD)	特価¥20,500
●R&D	FDD-5SZ(5"1FDD)	特価¥17,800
●R&D	FDD-5WZ(5"2FDD)	特価¥26,800
●R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M15(スピーカ)	特価¥ 7,980
●ヤマハ	YST-M20DSP(スピーカ)	特価¥ 9,980
●NEC	PC 3Dエンジン＋バイオハザード	特価¥17,500
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●キュービジョン	Card86-R(98ノート用FM音源)	特価¥17,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,500
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,500
●Adaptec	AHA-1510B/J97	特価¥10,200
●Adaptec	AHA-1520B/J97	特価¥15,200
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥28,800
●Adaptec	AHA-2920/J97	特価¥17,300
●Adaptec	AHA-1460A/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530A(SCSI II カード)	特価¥13,000
●ラトック	REX-9530M(SCSI II カード)	特価¥13,000
●メルコ	WHP-PM4	特価¥26,880
●メルコ	WHP-PM8	特価¥30,800
●I・O	GA-PG3DVX4/98PCI	特価¥24,980
●I・O	GA-PG3DVX8/98PCI	特価¥30,980
●I・O	GA-PGDX2/98PCI	特価¥15,800
●I・O	GA-PGDX4/98PCI	特価¥19,800
●I・O	GA-PG3D2/98PCI	特価¥16,000
●I・O	GA-PG3D4/98PCI	特価¥19,880

スキャナ、モデム & デジタルカメラ他

●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥30,500
●EPSON	GT-8500WIN(スキャナ)	特価¥40,500
●EPSON	GT-9500WIN(スキャナ)	特価¥98,000
●SHARP	JX-250W3(スキャナ)	特価¥46,800
●SHARP	JX-150(スキャナ)	特価¥23,500
●Canon	IS-11(スキャナカートリッジ)	特価¥10,800
●NEC	Aterm IT-55DSU(TA)	特価¥35,800
●NEC	Aterm IT-65ProDSU(TA)	特価¥42,800
●SONY	SMD-560BW(56Kモデム)	特価¥16,500
●マイクロコム	Desk Porte Voice(56Kモデム)	特価¥20,800
●USロボ	スポーツスターSP560V-P(56Kモデム)	特価¥21,800
●ヒューコム	HUCOM-EX336W(33.6Kモデム)	特価¥12,800
●SHARP	MD-PS1(デジカメ)	特価¥89,800
●SONY	DSC-F2(デジカメ)	特価¥55,800
●NEC	PICONA(デジカメ・キット付)	特価¥55,800
●EPSON	CP-500(デジカメ)	特価¥64,800
●RICOH	DC-3(デジカメ)	特価¥36,800
●Canon	PowerShot30(デジカメ)	特価¥24,800
●Canon	PowerShot600N(デジカメ)	特価¥79,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO	特価¥54,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO(マウス付)	特価¥58,000
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード	特価¥30,000
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード(マウス付)	特価¥33,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800

EPSON newカラリオ

PM-700C	特価¥41,800
MJ-930C	特価¥54,800
MJ-830CS	特価¥32,500
MJ-510CS	特価¥23,500

(Bタイプ)
●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●マウステーブル付
●17インチディスプレー対応
特価¥10,800

(Cタイプ)
●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥10,500

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満……500円 ★30万円以上～40万円未満…2500円
★ 3万円以上～10万円未満…1000円 ★40万円以上～60万円未満…3000円
★10万円以上～30万円未満…1500円 ★60万円以上～90万円未満…4500円

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1300円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。
《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。
《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)＊銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

中古パソコンのパイオニア **日本マイコン流通センター** 中古通販発祥の地!!

※誠に勝手ながら8/10(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

日本全国どこからでも高価買取り

PC-98
Windows
セガサターン
プレイステーション
etc…

ゲームソフト・パソコン 買い取ります

日本マイコン流通センター

中古→中古
中古→新品
買換え自由

下記の買取申込書に必要事項をご記入の上宅配便又は郵便でドシドシお送り下さい。

高価引き取り期間中!!

受付時間AM11：00〜PM8：00

電話でのお問い合わせは 買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

中古パソコン本体及び周辺機器

夏 サマーセール実施中!!

最新在庫価格情報は…

FAX BOX 03-5390-3555 BOX番号 12680

インターネット http://www.mubit.or.jp/n-mycom

今すぐ 全国どこでも お電話一本で簡単申込み

受付時間 AM11：00〜PM8：00

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

受付時間 AM11：00〜PM8：00

総合受付 **03-3463-4455**

《買取・下取申込書》 日本マイコン流通センター 御中

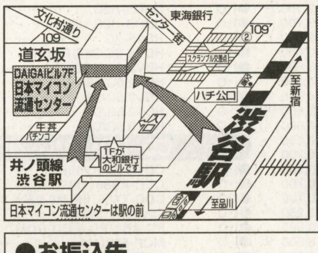
下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。 年 月 日

フリガナ		電話番号
氏名	印	( ) ー
住所	〒	
生年月日	昭和・平成 年 月 日生(才)	※18才未満の方は保護者の方の署名、捺印が必要になります。保護者氏名 印

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み用紙に必要事項をご記入の上商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

(ベーマガ 9月号)



●お振込先

〔第一勧業銀行渋谷支店 ㊢2870068〕 郵便振込口座00160-0-168261

★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 **03-3463-4454**

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど24時間FAX受付
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

独特のメイキングシステム

4種族、性別、年齢、職業(60種)の選択に、時間経過と生死の概念をも取り入れたキャラクターメイキング。7星を掛け合わせて作る120種類の魔法の威力や、冒険で手に入れた5種のハーブを調合して造る31種の薬の効果など、全てに創造者であるプレイヤーの手腕が試される。ソーサリアンは、ただシナリオをクリアするだけが目的のRPGではありません。

キャラクターの成長と世代交代

冒険で経験値を稼ぎ、町で修行して能力UPを計る。どのようなキャラクターに育てるかはプレイヤーの自由。寿命が尽きても強力な魔法が宿ったアイテムは次世代のキャラに引き継がれていきます。何世代にもわたり受け継がれていく冒険者の魂。これもソーサリアンの魅力の一つです。

最新マウスオペレーション採用

キャラクターの移動はマウスを動かすだけの簡単操作（ポイント誘導式）。メニューウインドゥも一発オープンで面倒な操作は一切不要。ユーザーフレンドリィな快適プレイはファルコムの十八番です。キーボードにも対応しています。

魔法学院が新設開講

魔法の効果や掛け合わせ方、7星の構成から有効元素の属性など、魔法の全てが学べる魔法学院を新設。これで作りたい魔法もばっちりわかります。また、持ち物の名前も長老の家で、自由に変更できるようになりました。

1987年、パソコン界に衝撃をもたらしたあのソーサリアンが、基本システムそのままに完全NEWシナリオで復活!!

ソーサリアン・フォーエバー

CD-ROM　Windows95専用
価格7,800円

プレミアム版は大好評につき製造出荷終了いたしました。

■Windows95日本語専用●CPU:Pentium/486DX2 66MHz以上●必要メモリ:12MB以上●HDD空き容量:10MB以上●ディスプレイ:640×480ドット以上256色表示可能●対応音源:Windows95対応のPCM/CD-DA/MIDI（GM規格）音源●CD-ROMドライブ:2倍速以上●マウス、キーボード対応

ソーサリアン・プレミアムキット＋新英雄伝説 ロードモナーク(デモ)

緊急発売

プレミアム版の特典を「どうしても手に入れたい!」という方の要望に応えて、店頭用デモや体験版をプラスして登場!!

CD-ROM2枚組+音楽CD1枚+ハンドブック
価格5,800円

ソーサリアン ハンドブック(Book128P)

ソーサリアンの世界、キャラクター、種族、職業、ペンタウァの街と店、七星と神々、五元素と属性、魔法120種、ハーブと薬、ストーリー、アイテム、モンスター、一覧表など、まさにハンドブックの名にふさわしいファン必携の一冊。

ソーサリアン アート&グラフィックス

ソーサリアン懐かしイラスト、安藤賢司氏最新フィギュア、ソーサリアンフォーエバー新作イラスト、シリーズパッケージ、ソーサリアン音楽CDジャケット他、ビジュアルヒストリーとでもいうべき充実のグラフィックデータ集。

ソーサリアン ミュージックグラフィティ

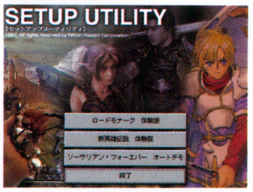
ゲームミュージックのパイオニアとして現在も絶大な支持を得ている膨大なソーサリアンミュージックから、ジョセフィーヌ(歌:森口博子)オールビコーズオブユー(歌:チャリート)他、スタンダードナンバー一挙収録。

●オープニング/町「ペンタウァI」/消えた王様の杖・ダンジョン/生還/星空のララバイ/塔/封印〜ブラディ・リバー/ブルー・ドラゴン/天の神々たち・村/Josephine/洞窟I/メデューサの首・森/キング・ドラゴン/ALL BECAUSE OF YOU　全14曲。

デモCD

■ソーサリアンForever店頭用オートデモ
■新英雄伝説体験版
■ロードモナーク体験版

店頭用デモと体験版を1枚のCDに収めました。他では手に入らない貴重なCDです。



※ソーサリアン・フォーエバーのゲームは入っていません。

ファルコムWindows95専用ソフト好評発売中!!

ロードモナーク オリジナル

ロードモナークの原点を、より面白く戦略的に再現!

Windows95専用
CD-ROM
価格:6,980円

ロードモナーク First

全て新MAP!驚異の低価格を実現した、ロードモナークへのエントリー版。

Windows95専用
CD-ROM
価格:2,800円

ロードモナーク Pro

全面クリアしたと言えるのは「ロードモナークPro」をクリアした人だけ。

Windows95専用
CD-ROM
価格:7,800円

新英雄伝説 〜The Legend Of Heroes〜

「白き魔女」「朱紅い雫」の原点を体験したい方へ贈る完全移植版。

Windows95専用
CD-ROM
価格:7,800円

通信販売でも購入できます。●ソフト購入の場合、商品が届いたときに代金をお支払いいただく便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入（予約）できます。申し込むときに、商品名、機種CPU、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。

申込先：日本ファルコム（株）　通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月〜金（祭日は除く）午前9:00〜午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付 :24時間　e-mail nihon@falcom.com　受付: 24時間

JCB　VISA　MasterCard　UC

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

TOSHIBA

マルチメディアへ on Demand

高性能パソコン　DVD　テレビ　ハンズフリー電話　ラジオ　CD

INFINIA

インフィニア

NEW

MMX®テクノロジ Pentium® プロセッサ
MMX®テクノロジを組み込んだ最新CPU。DVDなどの映像や、通信処理性能が画期的です。

In Touch※4
インタッチにワンタッチ。パソコンを使ったままで、テレビ/FMラジオ/ハンズフリー電話/留守番電話/CDプレーヤ/DVDプレーヤに早変わりします。

33,600bps Faxモデム
インターネットやパソコン通信を快適に行える高速モデムを搭載。映像の通信も、ストレスなくスムーズです。

インターネット
インフィニアの特典として、インターネットが6ヵ月間無料※6（プロバイダ料金／月5時間まで）。設定も簡単です。※6 通信費用が別途必要です。

アプリケーション
楽しく便利に使えるソフトが多数。WORD97/EXCEL97※5はもちろん、通信カラオケやpod、さらにはワープロRupo Writerまで豊富に搭載。

DVD-ROM※1
マルチメディア時代は大容量時代。片面4.7GBでCD-ROM7枚分の大容量。マルチメディアソフトがあなたをクリエイターにする。（8倍速CD-ROMとして使えます）

DVDプレーヤ※1
インタッチにワンタッチで、DVD。マルチアングルやマルチランゲージ、マルチストーリーなどでDVDソフトは楽しみ方いっぱい。

17型マイクロフィルター™管※3
17型高解像度ディスプレイにマイクロフィルター™管を採用。ワイドな表示画面でも明るく、フォーカスの効いた映像です。

3GB HDD※2
HDDは、3GBの超大容量。これからますますビックサイズになるアプリケーションにも、余裕で対応します。

3Dデジタルサウンド※3
5W×5Wのステレオ・スピーカとサブウーハーを搭載。音源も3Dデジタルサウンドでサウンドを、パワフル＆クリアに再現。

パソコンの最新性能を駆使しながら、
インタッチにワンタッチで全部できる。
無限大という名前の、東芝インフィニア登場。

MMX intel inside pentium PROCESSOR

高性能ホームパソコンInfiniaシリーズ

7230J1モデル（型番:PV1021JB）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（233MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB）●HDD/3GB ●DVD-ROM●インタッチ機能/DVD・留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属 ●WORD97,EXCEL97,Outlook™97プレインストール

7200J2モデル（型番:PV1021JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（200MHz）●WORD95,EXCEL95プレインストール
*その他は、7230J1モデルと共通仕様。

7200J1モデル（型番:PV1020JA）　オープン価格
●平均12倍速CD-ROM（DVDは非搭載）*その他は、7200J2モデルと共通仕様。

7160J2モデル（型番:PV1019JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（166MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB）●HDD/2.5GB ●平均12倍速CD-ROM●インタッチ機能/留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属

7160J1モデル（型番:PV1018JA）　オープン価格
●CRT/15型※3●FMラジオ、TVはオプション●インタッチはLEDタイプ●インタッチリモコンは付属しておりません
※その他は、7160J2モデルと共通仕様。

Innovative PC from TOSHIBA's Technology

カタログ製品サービス情報
〈FAX〉(03) 5608-9959●FAXからダイヤルし、音声ガイダンスに従って操作して下さい。
〈インターネット〉東芝PCホームページ「PC STARS」:インターネットで製品情報、サービス＆サポート情報、アップグレードサービスのご案内などの最新情報がご覧いただけます。（http://www2.toshiba.co.jp/pc/）

— この商品に関するお問い合わせは「東芝PCダイヤルへ」—
全国共通電話番号　**0570-00-3100**
日本全国どこからでも商品に関して手軽にお電話でのご質問・お問い合わせにお答えします。
● 受付時間　平日 9:00〜18:00　土日 10:00〜17:00　祝祭日、月末最終日を除く

●Intel Insideのロゴ、Pentium®及びMMX®はIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Windows®95の正式名称は、Microsoft®,Windows®95です。●Microsoft,Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●その他記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
●この誌面に掲載されている全商品をご購入の際、消費税が付加されますのでご了承ください。
●マイクロフィルター™は（株）東芝の商標です。
●当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業社として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。
●オープン価格の商品は、標準価格を定めておりません。※1 7230J1モデルのみ。※2 7160シリーズは2.5GB HDD。
※3 7160J1モデルのCRT/15型に、マイクロフィルター™管及びサブウーハーは搭載しておりません。
※4 7160J1モデルは、テレビ・FMラジオはオプションです。
※5 7230J1モデルのみ。その他はWORD95、EXCEL95搭載。
●「取扱説明書」は、商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ずお読みください。
株式会社 東芝 ●パソコン事業部〒105-01東京都港区芝浦1-1-1東芝ビル

定価510円［本体486円］　雑誌18361-09　T1118361090512

第十六巻第九号通巻一八三号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九七年八月二十五日印刷　一九九七年九月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる／動かせる／家族全員で楽しめる／コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

9

『ディアブロ』で大注目！ いまだからインターネット

ネットワーク・ゲームに強くなろう!!

別冊付録 DOS/V製作

電波新聞社